

# SUPER JUEGOS

Nº 54 • OCTUBRE 1996 • 395 PTAS.



## NOVEDADES

» SATURN  
VIRTUA COP 2  
TOMB RAIDER  
VIRTUA FIGHTER KIDS  
» PLAYSTATION  
BROKEN SWORD  
MOTOR TOON GP 2  
STREET RACER  
» SNES  
TETRIS ATTACK  
WINTER GOLD  
» MEGA DRIVE  
SONIC 3D

LOS MEJORES  
TRUCOS

50  
NUEVOS JUEGOS  
COMENTADOS

SUPER LISTA DE  
EXITOS DE LOS  
60 MEJORES JUEGOS



EXCLUSIVA  
**PORSCHE  
CHALLENGE**

PREPARA TU CONSOLA PARA  
EL MAYOR DESAFIO SOBRE  
EL ASFALTO



SUPLEMENTO ESPECIAL

**UN AÑO CON PLAYSTATION**

UN COMPLETO REPORTAJE DE 28 PAGINAS PARA CELEBRAR EL ANIVERSARIO DE ESTA GRAN MAQUINA

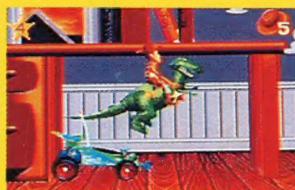




# ATENCIÓN. LA VIDA DE TUS PERSONAJES

## Disney's **TOY STORY**

## POCAHONTAS



¡ Emplea la ayuda de los compañeros de Woody !



Woody demostrará sus habilidades circenses siempre que haga falta...



¡ Date prisa si no quieres convertirte en comida para perros !



Buzz se lo pondrá difícil a nuestro héroe de trapo.



Protagoniza Pocahontas, la más apasionante historia de Disney.



¡ Hey Meeko ! ¡ No te olvides de ayudar a Pocahontas !



Encuentra en el bosque los poderes de los animales para poder continuar...



Con el poder de la gacela correrás como el viento ...



©Disney. All rights reserved.



Prepárate para entrar en acción. Mega Drive te invita a jugar con tus personajes favoritos de Disney Interactive, participando en las espectaculares aventuras de Pocahontas, Pinocho, Woody y Buzzy. Todo, con el máximo nivel Mega Drive. Espectaculares gráficos multicolor, en cada fase... Un desafío que te atrapará.





NAJES FAVORITOS ESTÁ EN JUEGO.

Disney's  
**Montañas**



Disney's  
**Pinocchio**



¡Vamos Pinocho! ¿Quién  
ha dicho que no sabes bailar?



Es hora de seguir avanzando en la  
Mina cambiando de vagoneta...



Ayuda a Pinocho. Hay  
montones de enemigos por  
todas partes.



¿Qué les pasará a estos vecinos  
para estar de tan mal humor...?



**MEGA DRIVE**

**SEGA** the  
GAME is NEVER  
Over.



# SUMARIO

OCTUBRE 1996



Llevamos meses anunciando una verdadera avalancha de grandes títulos para estos últimos meses del año. Saturn nos sorprende día a día con títulos realmente sorprendentes que muestran cómo el nivel de sus producciones sigue creciendo en calidad. PSX tampoco se queda atrás, y uno de sus más claros ejemplos de esto es **PORSCHE CHALLENGE**, una auténtica maravilla gráfica fruto de la colaboración con Porsche que pretende seguir la estela de

éxitos de **RIDGE RACER**, **F1** y demás estrellas de la casa. Cualidades aparentemente no le faltan, aunque el tiempo nos mostrará su verdadera valía.

## EN PORTADA

**10**

### PORSCHE CHALLENGE

Los creadores de **TOTAL NBA** preparan lo que puede ser la nueva referencia en cuanto a juegos de conducción se refiere. Una bestia gráfica que nos hace soñar en poder disfrutarlo en toda su dimensión.

**16**

### FERIA FECTS

**SUPERJUEGOS** ha llevado toda su artillería a Londres para comprobar qué es lo que se cuece en la gran feria de muestras europea del entretenimiento electrónico audiovisual. Aquí tenéis un reportaje de dicho evento.

## SUPER PREVIEWS

### 24 BROKEN SWORD

Una de las aventuras gráficas más prometedoras que recordamos, y que a buen seguro satisfará a los afortunados usuarios de **PSX**.

### 28 STREET RACER

Si en 16 bits se ganaron el corazoncito de los amantes de los juegos tipo **MARIO KART**, en 32 bits se quedarán alucinados.

### 32 SONIC 3D

**Sega** no quiere dejar morir a su consola más emblemática sin una nueva entrega, totalmente innovadora, de la mascota de la casa.

### 38 SOVIET STRIKE

La continuación de la saga en 32 bits alcanza una calidad y perfección realmente sorprendente.

### 40 IRON MAN

Un *beat'em-up* con *scroll* protagonizado por dos grandes superhéroes.

### 42 DAVIS CUP FINAL

Tenis de alta escuela que viene a llenar una disciplina deportiva con no demasiados representantes.

### 43 NAMCO MUSEUM VOL. 2

La segunda entrega de las compilaciones de **Namco** nos trae como sorpresa alguna que otra innovación respecto al juego que salió en tierras niponas.

### 46 GALAGA & GALAXIAN

Y siguiendo con clásicos de toda la vida, esta vez es **Game Boy** quien recoge con regocijo a estos dos grandes de los arcades.

### 47 WINTER GOLD

Aunque todavía no nos hemos puesto la bufanda, aquí tenéis las disciplinas deportivas de las Olimpiadas de invierno.

### 48 DRAGON HEART

Un *beat'em-up* basado en la película del mismo nombre que el orondo, redondo, mondongo **The Punisher** os ha preparado.



36

**TOMB RAIDER**

Lo más parecido al gran MARIO 64 en una consola de 32 bits. Impresionante calidad gráfica de este juego nos hace prever un futuro esplendoroso para el software de Saturn. Una maravilla que aún nos tiene a todos atónitos.



44

**VIRTUA COP 2**

La secuela de una de las conversiones más perfectas que recordamos ya es toda una realidad. La misma acción frenética de siempre aderezada por un inusual dinamismo que nos hará vivir en toda su intensidad este gran shoot'em-up.



54

**MOTOR TOON GP 2**

Seguimos con segundas partes. Si la primera no tuvimos la oportunidad de disfrutarla en España, esta vez dispondremos de la magia de estos locos cacharros en una continuación que supera claramente al original.



58

**VIRTUA FIGHTER KIDS**

Si a la calidad inherente al título del que proviene le añadimos el humor y la personalidad de los pequeños protagonistas, encontramos un juego con todos los ingredientes para ocupar un puesto de honor dentro de Sega Saturn.

**50 WORLD WIDE SOCCER '97**

Probablemente el juego de fútbol más genial de cualquier consola de los últimos tiempos.

**52 STREET RACER GB**

Game Boy también tiene derecho, aunque tarde, de disfrutar de estos karts.

**53 SCORCHER**

Un juego de carreras futuristas en una especie de motos suspendidas en el aire. Si Crivillé supiera lo que le espera...

**R E V I E W S****64 PENNY RACERS**

CHORO Q para los nipones. Una bestia de la jugabilidad que no precisa de gráficos sorprendentes para agradar.

**68 STORY OF THOR**

Continuación de las historias que en su día alegraron la vida a los usuarios de Mega Drive. Una joya que no debes dejar pasar.

**72 JUMPING FLASH 2**

Siguiendo con los esquemas de su predecesor, este título está especialmente dedicado a los amantes de las plataformas en 3D.

**76 EXHUMED**

Los que se quejaban de la falta de un DOOM en Saturn pueden darse con un canto en los dientes con esta maravilla en primera persona.

**80 SIM CITY 2000**

La gran creación de Maxis llega a PlayStation sin perder ni un ápice de su magia a pesar de la tardanza.

**SECCIONES****22 Internet News****98 Amigamanía****102 A pie de Pista****104 Línea Directa****106 Internecio****108 Trucos**

110

**GUIA RESIDENT EVIL (II)**

R. Dreamer, después de abonar los campos de Escocia, retoma con nuevos ánimos las aventuras de los marines y consigue llevarlas a buen término. Por fin conseguirás acabar con éxito tus aventuras.

**82 BUBBLE BOBBLE**

Uno de los juegos con más encanto de la historia del videojuego llega acompañado de sorpresas que saltan a la vista.

**84 BUST-A-MOVE 2**

No diga BUST-A-MOVE 2, diga jugabilidad. La mejor manera de hipnotizar a tus amigos con el juego más divertido y adictivo.

**86 ALIEN TRILOGY**

Por fin, tras meses de espera, los usuarios de Saturn ya tienen preparadas las aventuras de Ripley por el espacio.

**88 TETRIS ATTACK**

Cuando un juego tiene la palabra TETRIS hay que ser conscientes de que se le va a exigir mucho. En este caso T. A. responde con creces.

**91 LOS PITUFOS 2**

Otra vez los seres azulados vienen dispuestos a conquistar las consolas. Esta vez llegan a Game Boy.

**92 POCAHONTAS**

Game Boy de nuevo. Un juego con detalles buenos y detalles malos que, por lo menos, nos traslada al mundo de Disney.

**94 GALAXIAN<sup>3</sup>**

Conversión de la mastodóntica recreativa de Namco para PlayStation. Nemesis y su nariz te lo contarán todo.

**96 BUGS BUNNY**

El conejo de la suerte nos trae sus zanahorias al fantástico mundo de Mega Drive, ávido de encontrar buenos juegos con que saciar el apetito de sus usuarios.





GRUPO Z ZETA

Presidente: Antonio Asensio  
Secretario del Consejo: Francisco Matosas  
Consejeros: F. Javier López López  
y José Sanchente Sánchez  
Director General: Dalmau Codina  
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director en funciones: Marcos García Reinoso  
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado  
Jefe de Sección: José Luis del Carpio Peris  
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García  
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto  
y Javier Bautista

Colaboradores: Javier Iturriz, Roberto Serrano, Alfonso Fernández, Fernando Martín, Raul Montón, Alfonso Vinuesa EV (maquetación), Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen) y Soledad González (fotografía)  
Maquetación: Belén Díez-España  
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán  
Secretaría de redacción: María de Frutos  
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid  
Teléfono: (91) 586 33 00

#### DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS

Director General: Dalmau Codina  
Subdirector General: José Luis García  
Director de Reunidas y Proyectos:  
Damián García Puig  
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares  
Director de Publicaciones: Julián Poveda

Edita: EDICIONES REUNIDAS S.A.  
Director Gerente: Mariano Bartivas

#### ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES

C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.  
Teléfono: (91) 586 33 00  
Producción: Javier Serrano (director),  
Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)  
Promoción y ventas: Carlos Bravo  
Suscripciones: Charo Muñoz  
Tel.: (91) 586 33 53

#### PUBLICIDAD

Coordinadora Publicidad: Marina Lara  
DELEGACIONES EN ESPAÑA  
Centro: Mar Lumberras. C/O'Donnell, 12,  
28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00  
Fax: (91) 586 35 63  
Cataluña y Baleares  
Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona.  
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28  
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D.  
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36  
Fax: (96) 352 59 30  
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º.  
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33  
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas  
O'Donnell 12. 28009 Madrid.  
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

#### DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO

Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420  
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46  
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00  
Gran Bretaña: G. Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01  
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26  
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo.  
Tel.: 8 663 59 96  
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93  
Suiza: Intermag. Basel. Tel.: 61 275 46 09  
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

#### Fotomecánica: GIGA

C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid  
Impresión y encuadernación: Lerner Printing  
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84  
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34  
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana  
y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de  
C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:  
395 pesetas (incluido transporte)  
Depósito legal: B. 17.209-92

# PRESS- STA

LOS PASADOS DIAS 6, 7 Y 8 DE SEPTIEMBRE TUVIMOS LA OPORTUNIDAD DE ASISTIR POR CORTESIA DE SEGA ESPAÑA A LA INAUGURACION DEL MASTODONTICO SEGA WORLD, UN GIGANTESCO COMPLEJO RECREATIVO DE SIETE PISOS DE ALTURA ENMARCADO

LA ENTRADA AL TROCADERO ESTABA A REBOSAR DE BRITANICOS Y OTRAS ESPECIES



EL SEGA WORLD SUPUSO EL REENCUENTRO DE TRES VIEJOS AMIGOS: THE ELF, SU ENORME TRIPA, Y EL ENCARGADO DEL MARKETING DE MEGA DRIVE EN LA DIMENSION DESCONOCIDA. YOYUMBO COCOTXAS. UNA NUEVA PRUEBA DE QUE SEGA TIENE EN SUS FILAS A LOS PROFESIONALES MAS SERIOS Y COSMOPOLITAS.



UN GIGANTESCO SONIC DE PLASTICO INDICABA EL CAMINO DE LOS SERVICIOS



DENTRO DEL FAMOSO TROCADE-RO DE LONDRES (LLAMADO ASI POR SER DONDE LE TROCARON LOS INTESTINOS A WELLINGTON). UN ENORME SONIC DE BRONCE CORONABA LA ENTRADA HACIA ESTE PARAISO DE LA DIVERSION, EN EL QUE SE DAN CITA SIETE EX-

PLOSIVAS ATRACCIONES Y UN SIN-FIN DE MAQUINAS RECREATIVAS DISTRIBUIDAS EN DIFERENTES AREAS TEMATICAS. ESTE ES EL SEGAWORLD Y ASI LO VIVIMOS, JUNTO A OTROS REPUTADOS MIEMBROS DE LA PRENSA NACIONAL (TAN SOLO FALTO EL DON MIKI)



# BIEN VENI DOS



SPACE MISSION ES UNO DE LOS SIMULADORES DE REALIDAD VIRTUAL MAS ESPECTACULARES QUE HEMOS VISTO

# SEGA WORLD

**A**lojados por cortesía de Sega en el famoso **Strand Palace Hotel** (famoso por ser el lugar elegido por **Stanley Kubrick** para rodar los interiores de **EL RESPLANDOR**), nuestro periplo londinense se inicia en una fría mañana de sábado en un típico autobús de dos pisos. Haciendo un alarde de sabiduría, todos fuimos acomodados en la parte superior, y tras veinte minutos de viaje (y despues de descongelar a un redactor canoso de **EL PAIS**), llegamos al **Segaworld** cubiertos de ilusión, es-

carcha y algunos miembros inertes. **Mr. Nakayama**, presidente de **Sega Enterprises** fué el plato fuerte de una ceremonia de inauguración corta, austera, pero llena de sentimiento, en la que estuvimos acompañados (como en el resto de nuestra estancia) por el Director General de **Sega España**, **Jóse Ángel Sánchez**, así como de **Begoña Sanz**, Directora de Marketing, **David García** y **Paco de la Torre**, estos últimos responsables



de la limpieza de inodoros en las oficinas de **Sega**, pero que por problemas de personal tomaron el puesto de *Product Managers*, y en nuestro caso, de anfitriones. Fuera de bromas, se portaron estupidamente tanto con nosotros como con el resto de la prensa española, entre la que se encontraban, cómo no, nuestros amigos de **HOBBY CONSOLAS**. Y es que tras las primeras tirantezas, llegamos a intimar de nuevo con **Amalio Gó-**

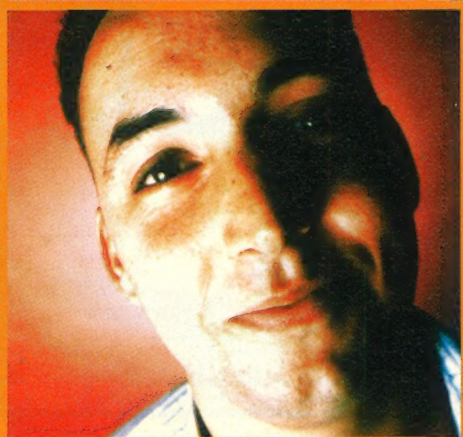


# HAGAN JUEGO SEÑORES

Atentos a estas Navidades. No sé porqué, pero algo nos dice que los últimos días de este año van a suponer el despegue definitivo de las llamadas consolas de última generación en España. Se respira un ambiente de optimismo generalizado,

pero yo incluso me atrevería a pronosticar que los resultados van a ser incluso mejores que las previsiones más optimistas. Los usuarios de 16 bits parece ser que ya van asimilando que la renovación es el único ca-

EDITORIAL



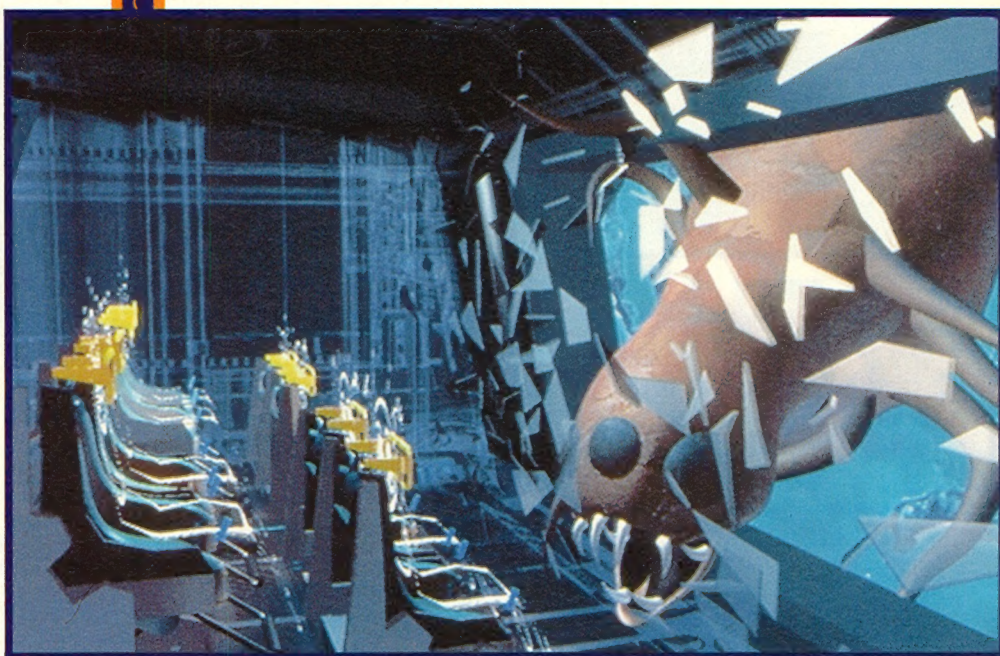
AGRADECEMOS A SEGA SU INVITACION A TROCADERO, UNA EXPERIENCIA UNICA QUE QUEDARA SIEMPRE GRABADA EN LA RETINA DE LOS QUE TUVIMOS LA SUERTE DE ASISTIR. TAMBIEN A SONY, POR PERMITIRNOS HACER UN HOMENAJE A SU MAQUINA EN SJ.

EL MISIER

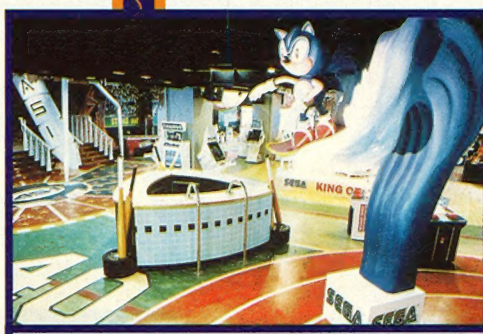
mino para el futuro, y los nuevos soportes (nuevos a pesar de que llevan más de un año) les abren un firmamento de fantasía indudablemente más amplio y profífico. Lástima que Nintendo Japón, dejando de lado al usuario europeo en pro del norteamericano, ha prorrogado una vez más el lanzamiento de su máquina en nuestro país hasta el 1 de Marzo del 97. Una pérdida no sólo en ventas, sino en ilusión de sus incondicionales.

# PRESS-STA

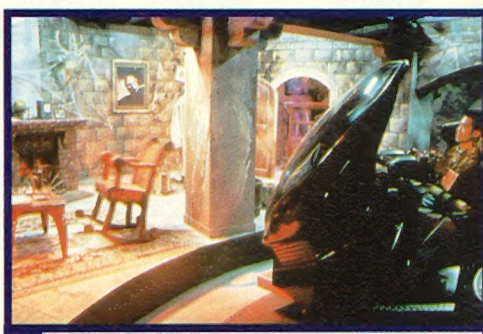
SI TENEIS LA OPORTUNIDAD DE VIAJAR A LONDRES NO OLVIDEIS INCLUIR EN VUESTRA AGENDA UNA VISITA AL SEGA WORLD. ES MAS QUE UN PARQUE DE ATRACCIONES O UN INMENSO SALON RECREATIVO. NOSOTROS DAMOS FE DE ELLO, AL IGUAL QUE LOS



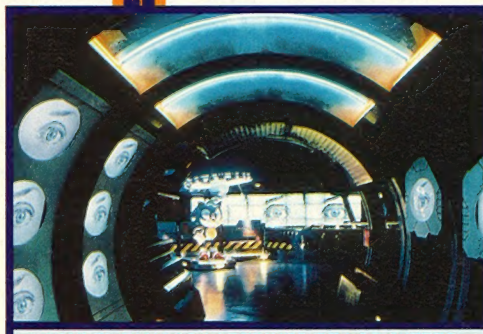
1 AQUA PLANET ES SIN DUDA LA MEJOR ATRACCION DE SEGA WORLD. UN ALUCINE SUBMARINO EN 3D



HAY TODA UNA PLANTA DE COIN-OPS DEPORTIVAS



2 GHOST HUNT ES TODO UN DESMADRE



AQUI EL FAMOSO LABERINTO DE LOS OJETES



3 LA POPULAR COIN OP DEL POTRO LOCO



REDACTORES DE EL PAIS, ABC, HOBBY CONSOLAS, EL PERIODICO DE CATALUÑA, CANAL + Y SUPLEMENTO SEMANAL, INVITADOS DE EXCEPCION A ESTE SINGULAR EVENTO QUE OJALA NO TARDE EN REPETIRSE EN NUESTRO PAIS. POR AHORA, LO UNICO QUE PO-

DEMOS HACER ES OFRECER A SEGA NUESTRAS OFICINAS PARA HACER UN «MINI TROCADERO». DE MOMENTO ATRACCIONES DE TERROR YA TENEMOS, SINO PROBAD A COINCIDIR EN EL SERVICIO CON THE PUNISHER, EL SER QUE PELLIZCABA LAS PILILAS AJENAS.



mez y su fiel Manolo del Campo. Culpa de ello fue quizá el hecho de que Iberia les perdiera las maletas y tuvieran que estar los tres días en Londres con los mismos ropajes, acudiendo todos los días al Támesis para enjuagar los lamparones. Esto obligó a ambos a asistir a la fiesta que tuvo lugar por la noche con dos trajes de pastor albanés, lo único limpio que quedaba en el guardarropa del hotel. Y es que Amalio y su eterna camisa naranja ya han pasado a formar parte del paisaje de Londres, como Picadilly Circus, Trafalgar Square y los camareros acebollados del Aberdeen Steak House. El viaje supuso además el reencuentro con Asikitanga y The Punisher, visitantes ilustres



del ECTS. Por desgracia, nuestros planes de ahogar al responsable de Amigamanía en las frías aguas del Támesis quedaron en nada al empezar a chillar y despertar en los londinenses el amargo recuerdo de las alarmas de los bombardeos. La fiesta de Sega continuó con la espectacular presentación de la división Consumer en el Bafta Theatre, culminando posteriormente en un bar de triste recuerdo, donde cierto Product Manager tuvo el honor de ligarse a la mujer mas fea del globo. En resumen, el viaje nos ha brindado tres valiosos descubrimientos: VIRTUA FIGHTER 3 es sensacional, jamás viajes con The Punisher, y el enorme parecido de David García con el chimpancé de BAKU BAKU.



4 NEMESIS CON LOS HERMANOS TONETTI



¡QUE MODERNO ES EL METRO DE LONDRES!

(1) AQUAPLANET ES UNA TREPIDANTE AVENTURA EN 3 DIMENSIONES QUE TE ASEGURA UNA LESION INTERNA CON CADA TUMBO QUE PEGA EL CARRICOCHE EN EL QUE VAS METIDO. HAY PREMIOS POR CADA RIÑON REVENTADO, Y DE CONSOLACION POR CADA VERTEBRA DESVIADA.

(2) EN GHOST HUNT ATRAVESARAS LA CASA DE THE PUNISHER MIENTRAS ACABAS A GOLPE DE LASER CON UNA LEGION DE FANTASMAS. DEBIDO A LA NOCTURNIDAD DE LA ATRACCION, NO SE RECOMIENDA MONTAR EN ELLA CON ACOMPAÑANTES QUE PIERDAN ACEITE. LA EXPERIENCIA PUEDE SER DESGARRADORA.

(3) LA PLANTA DE COIN OP DEPORTIVAS FUE TESTIGO DE MIL DISPUTAS POR JUGAR CONTINUAS PARTIDAS GRATIS EN MANX-TT. NOSOTROS MISMOS CASI ACABAMOS MAL CON UN GRUPUSCULO DE NORUEGOS BORRACHOS, QUE ACABARON MONTANDO EN UNA PAPELERA. CREYENDO QUE ERA EL NUEVO MUEBLE DEL SEGA RALLY.

(4) DAVID Y PACO, PRODUCT MANAGERS (Y EN SUS RATOS LIBRES CONTORSIONISTAS) FUERON UNOS EXCELENTES ANFITRIONES. NOS INVITARON A CENAR «CIENTOS DE VECES», NOS LLEVARON A BAILAR E INCLUSO ALQUILARON UNA CALESA TIRADA POR LOS RESPONSABLES DE LA POLITICA COMERCIAL DE MEGA CD. IBAN AL TROTE.



ESTA PLANTA SIMULABA UN DESIERTO ARTICO





**A**ntes de que comencéis a castigar vuestro cerebro con extrañas e innecesarias conjeturas, os iré adelantando que **PORSCHE CHALLENGE** está siendo desarrollado por el mismo equipo que nos deleitara con el sobresaliente **TOTAL NBA'96**. Pero no nos precipitemos y retrocedamos en el tiempo (cómo me gusta esta frase) para descubrir el verdadero epicentro de **Sony Computer Entertainment Europe**. En 1994 Sony se encontraba ante un grandísimo problema, ya que sus escasas divisiones de desarrollo la dejaban en clara desventaja frente a los monstruosos rivales, **Nintendo** y **Sega**, y era la única duda que se posaba cual nubarrón otoñal sobre las ocupadas frentes de los altos directivos de **Sony Computer Entertainment** en su lucha por el liderazgo mundial. Para solucionar esto, **SCE** fue formando grupos de programación en **Japón** que poco a poco fueron dando los resulta-

dos esperados (**MOTOR TOON GP**, **JUMPING FLASH**, **PHILOSOMA...**). Mientras, en **Europa** la situación no discurría tan favorablemente... hasta que apareció en escena **Juan Montes** como Manager General de Desarrollo de Software y fue fundada **SCEE (Sony Computer Entertainment Europe)**. **Juan Montes** (español de nacimiento) fue el encargado de formar los grupos de desarrollo para **PlayStation**, y ante la difícil disyuntiva de fichar programadores de renombre u optar por la cantera de la programación, eligió la segunda opción. Esta decisión y el proyecto de **TOTAL NBA'96** (este deporte no es muy popular en **Ingllaterra** y en otros países de **Europa**) debió de asustar a la alta cúpula directiva de **SCE** en **Japón**. Pero todo fue miel sobre hojuelas, y los jóvenes programadores que hasta entonces no habían re-

alizado ningún proyecto juntos, y que en su mayoría desconocían las reglas del baloncesto, dieron forma al que puede ser considerado sin ningún temor el mejor juego de baloncesto de todos los tiempos. Había nacido **TOTAL NBA'96**, y **Juan Montes** demostró que sus ideas no fueron en absoluto descabelladas. Ahora que ya sabéis algo más de **SCEE** nos podremos centrar en el que a mi juicio puede







# Porsche Challenge

## EL SECRETO MEJOR GUARDADO



ser el juego más atractivo de *PlayStation* para el próximo año y auténtico *leit motiv* de este reportaje. **PORSCHE CHALLENGE** ha nacido bajo el auspicio y la licencia oficial de la mítica marca alemana, que no ha obviado ningún detalle y ayuda a los programadores para asesorarles a la hora de crear este prometedor título. **SCEE** ha optado por el **Porsche Boxter**, modelo de reciente creación que será comercializado a finales de año, para protagonizar este título. Los 35 programadores, grafistas, músicos y diseñadores de **SCEE** han puesto todas sus armas sobre la mesa para conformar lo que puede ser el juego de coches más brillante jamás



Nuestra dura batalla mensual por ofreceros lo mejor nos ha llevado en multitud de ocasiones a sorprenderos con reportajes de auténtica primicia. Para continuar con esta saludable tradición, tenemos el placer de mostraros uno de los secretos mejor guardados de **Sony Computer Entertainment Europe**, el desconocidísimo **PORSCHE CHALLENGE**.



# MP JUAN

• ¿QUIEN ES **JUAN MONTES**?

Yo nací en **España** y crecí en **Madrid**, donde todavía tengo familia. Hace bastantes años me trasladé a **Inglatera**, donde me saqué el título universitario de Ciencias de las Computadoras y empecé a trabajar primero como programador y luego como Jefe de Proyectos construyendo herramientas de *software* y sistemas de tiempo real en empresas como **ITT** y **Xerox**. En los últimos seis años trabajé para una empresa de bases de datos y herramientas de desarrollo llamada **Ingres** donde construí grupos de desarrollo en **Inglatera**, **Irlanda** y **Singapur** y también estaba encargado de un par de grupos en **California**. Me encantó el comenzar funciones nuevas en campos de alto nivel técnico en el campo del *software*. Hace

dos años **Sony** me reclutó para que empezara a formar los grupos de desarrollo para **PlayStation** en Europa. En **SCEE** yo tengo la responsabilidad para el desarrollo interno y externo de todos los juegos que van a llevar el sello de **SCEE** como desarrollador y publicador. También tengo las funciones que soportan los grupos de desarrolladores y editores independientes a los que proveo de *support*, control de conceptos y calidad del producto final.

• ¿CUANTAS PERSONAS FORMAN LA PLANTILLA DE **SCEE**?

Dentro de las 100 personas de la plantilla, ahora mismo hay unas 35 personas en el grupo de desarrollo de pro-

ductos. Este número está creciendo todos los meses, puesto que queremos hacer más juegos interna y externamente. Ahora mismo tenemos tres proyectos internos y externos. El plan es aumentar tanto el número de proyectos que hacemos internamente como el número de grupos externos que hacen productos para nosotros. Si hay algún grupo con una buena idea me alegraría que contactara conmigo.

• TRAS EL ÉXITO DEL GENIAL **TOTAL NBA'96**, ¿SERÁ FÁCIL MANTENER LAS ALTÍSIMAS COTAS DE REALISMO Y CALIDAD EN LOS NUEVOS PROYECTOS?

Estos son nuestros objetivos y estoy muy confiado en alcanzarlos. **SCEE** no está aquí para hacer juegos que se pierdan entre la multitud de productos que alcanzan el mercado. Nosotros tenemos que hacer juegos que empujen los límites técnicos de **PlayStation** y a la vez sean grandes juegos. Con la experiencia de haber creado **TOTAL NBA'96**, el conocimiento que tenemos de la plataforma y la calidad de la plantilla, ¡ya veréis los resultados!

• TIEMPO DE DESARROLLO DE **PORSCHE CHALLENGE**

Aunque la investigación de la tecnología para este proyecto empezó hace un año, hasta el mes de Marzo del presente año no tuvimos la plantilla completa para elaborar este proyecto. Dos programadores y el grafista principal trabajaron en **TOTAL NBA'96**. Nuestro plan es concluir el proyecto

para que el juego esté a la venta en Febrero o Marzo del 97.

• ¿EN QUE SE DIFERENCIARA **PORSCHE CHALLENGE** DE LOS DEMÁS JUEGOS DE CONDUCCION?

Estas son algunas de las características que van a diferenciar nuestro juego de los demás que han salido o van a aparecer el próximo año:

- Alto nivel de realismo en la forma en que las pistas y los coches se están construyendo. *Gouraud Shading*, *Texture Mapping* y efectos de luz en tiempo real en los vehículos que dotan al juego de un nivel de realismo que no tienen los otros juegos.

- La creación de los movimientos y controles de los coches en forma de simulación y arcade le dan al juego una jugabilidad inmensa.

- 25 circuitos divididos en cinco categorías que incluyen lo que llamamos pistas interactivas, donde dependiendo de cómo conduces puedes descubrir atajos o diferentes tramos en la carretera. También incluirá la fantástica pista en **Stuttgart** donde se realizan las pruebas de todos los modelos producidos por **Porsche**.

- Conductores visibles en los coches con movimientos capturados de personas reales. Cada conductor tiene un estilo diferente de conducir, tienes que tener cuidado cuando te adelanten o cuando estén frente a ti.

- Sonido y música interactiva que variará dependiendo de lo que pase en la pista y de cómo estés conduciendo.

• ¿POR QUE UN JUEGO DE COCHES SI ESTE ES PRECISAMENTE UNO DE LOS SEGMENTOS DE JUEGOS MAS COMPETIDO EN **PLAYSTATION**?

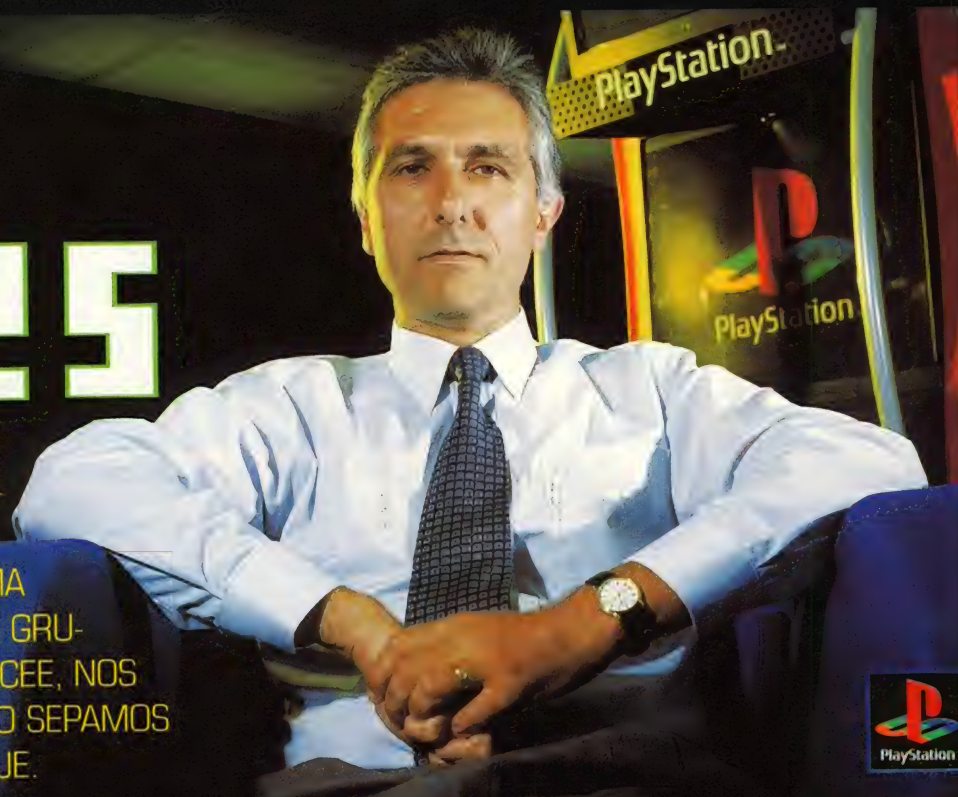
La verdad es que la idea empezó una vez que tuve la llamada de una agencia de publicidad alemana en la que discutimos la idea de trabajar con la compañía **Porsche** para crear un juego basado en el nuevo modelo que iban a lanzar al mercado a finales de





# antes

ENCONTRAR UN ESPAÑOL EN UN PUESTO DE RESPONSABILIDAD EN ESTE MUNDILLO NO ES MUY HABITUAL, Y SI ENCIMA ES LA CABEZA VISIBLE DE LOS GRUPOS DE PROGRAMACION DE SCEE, NOS LLENAMOS DE ORGULLO. PERO SEPAMOS ALGO MAS DE ESTE PERSONAJE.



año. Trabajar con una compañía como **Porsche** y después pensar en hacer en el campo de los juegos de coches lo mismo que habíamos hecho en el campo deportivo con **TOTAL NBA'96**, me dio la determinación de hacer este juego. Cuando los usuarios vean el juego comprobarán las diferencias.

- ¿HA COSTADO MUCHO CONSEGUIR LA LICENCIA OFICIAL DE **PORSCHE**? ¿NEGOCIARON CON ALGUNA OTRA MARCA?

**SCEE** no negoció con otras marcas de coches. Tampoco hemos pagado precio de antemano por esta licencia. **Porsche** y **SCEE** están trabajando juntos planeando la promoción del nuevo deportivo **Porsche Boxster** y de nuestro **PORSCHE CHALLENGE**. Habrá ventajas comerciales y de promoción para las dos empresas.

- ¿CUAL HA SIDO EL GRADO DE COLABORACION DE LA MITICA MARCA ALEMANA?

**Porsche** nos ha dado datos confidenciales y dibujos del coche antes de que se hicieran públicos. Esto nos ha ayudado a modelar el coche gráficamente de una forma muy realista. También han mostrado a varios programadores y artistas de **SCEE** el coche y la pista de pruebas de **Stuttgart**. Todo esto ha sido muy valioso para nuestro proyecto. En los próximos meses vamos a discutir promociones y competiciones que van a sorprender a vuestros lectores. No voy a decir más por ahora.

- ¿CREE QUE JUEGAN CON ALGUNA VENTAJA AL CONOCER DE PRIMERA MANO LOS SECRETOS DEL HARDWARE DE **PLAYSTATION**?

Los juegos que desarrolla **SCEE** usan las mismas librerías que les damos a los grupos independientes. Normalmente, una vez que nueva información técnica llega al grupo de soporte desde **Sony Japón**, esta información llega al mismo tiempo a los grupos independientes que a nuestros grupos internos.

La principal ventaja que tenemos es que nos dedicamos al cien por cien a **PlayStation**, y de esta forma nuestros programadores y artistas no se preocupan de cómo funcionan las cosas en **PC** o en otras consolas y luego ver qué compromisos tienen que hacer. No es difícil notar que los mejores juegos que han salido en **PSX** o en otras consolas y **PC** son aquellos que han explotado las características de la máquina y no comparten soportes.

- ¿QUE DETALLES, CARACTERISTICAS Y NOVEDADES NOS PUEDE ADELANTAR DE **RAPID RACER** Y **TOTAL NBA'97**?

**RAPID RACER** es una idea interna basada en lanchas rápidas de motor haciendo carreras a través de diferentes tipos de ríos y otros ele-

mentos en agua. Imagina tratar de controlar diferentes lanchas en ríos y lagos con corrientes donde tienes que controlar cómo se balancea la lancha a la vez que manejas la velocidad y dirección. Y todo esto va a ser a 60 *frames* por segundo. En **TOTAL NBA'97** los movimientos son más fluidos puesto que hemos utilizado jugadores profesionales de la liga americana para capturar los movimientos. Se ha cambiado la inteligencia artificial del juego y hemos mejorado el control.

- ¿CUAL ES EL JUEGO DE **PLAYSTATION** QUE MAS LE HA SORPRENDIDO Y POR QUE?

**FINAL FANTASY VII** de **Squaresoft**. Estuve en **Tokio**, vi demostraciones muy avanzadas del juego y era realmente impresionante. Es uno de los proyectos más complejos que se han realizado. Otros juegos que me gustan son **RIDGE RACER**, **FORMULA 1**, **DOOM**, **RESIDENT EVIL** y algunos más...





concebido para una consola. Echad un vistazo a las pantallas y entenderéis mi emoción, porque no se trata de una secuencia de introducción sino imágenes del juego real, y pese a su poco avanzado estado de producción podemos afirmar que, a priori, es el juego de 32 bits con el entorno 3D más perfecto. El productor **Pascal Jarry** afirma que para recrear el **Porsche Boxter** de una forma realista han hecho falta entre 400 y 500 polígonos aderezados con el consiguiente *Gouraud Shading* y *Texture Mapping*. Otros detalles técnicos que adornan a **PORSCHE CHALLENGE** y que le diferencian del resto de simuladores son los espectaculares efectos de luz en tiempo real que tiñen de una luminosidad impecable (echad una ojeada a las pantallas de nuevo) la carrocería del potente descapotable, la banda sonora interactiva (que dependiendo de lo que suceda en la carrera aumentará o disminuirá sus tintes épicos y dramáticos) y la asombrosa interactividad de los circuitos. Si eres hábil y rápido aparecerán ante tus ojos atajos inesperados, *bonus*, secciones ocultas del trazado y algunos secretillos más. **PORSCHE CHALLENGE** también incorpora un sistema de compensación para el conductor rezagado con inteligencia artificial. Tan solo le dotará de mayor velocidad, pero si el jugador que va en cabeza conduce mejor, el perseguidor nunca podrá alcanzarle, tan solo aproximarse. No esta mal, ¿verdad? Y seguimos. La prometedora creación de **SCEE** incluirá 25 circuitos repartidos en cinco categorías, y como sorpresa principal aparecerá entre ellos el célebre circuito de **Stuttgart**,



Las oficinas de **SCEE** situadas en Londres albergan a 100 personas de las cuales 35 desarrollan software.

gart, donde la mítica compañía germana prueba todos y cada uno de sus vehículos. Un gran detalle que agradecerán los puristas del motor. Para concluir os comentaré que podremos optar entre un total de

seis conductores diferentes, cada uno con su estilo y comportamiento particulares (¿reminiscencias de **POWER DRIFT**?) y

que los benevolentes programadores de **SCEE** han incluido un modo de dos jugadores simultáneos en *split screen* pensando en los que no poseen dos consolas, dos monitores y dos juegos similares en su limitada habitación. ¡Ah!, y parece que todo va a transcurrir a una velocidad de 30 frames por segundo... Esperar hasta Febrero o Marzo, fecha en la que será comercializado, va a ser un arduo ejercicio de paciencia y devoción que os aseguro merecerá la pena. No todos los días uno se enfrenta a maravillas de la programación como **PORSCHE CHALLENGE**.

## RAPID RACER



El nuevo proyecto de **Sony Computer Entertainment Europe** será un juego de conducción de potentes lanchas a través de 18 circuitos con gráficos en alta resolución y una velocidad de 60 frames por segundo. Todavía faltan algunos meses para disfrutar con este **RAPID RACER**.



## TOTAL NBA '96



El primer juego de la división europea de **SCE** demostró las sorprendentes cualidades de todo su grupo de programadores. Un clásico.



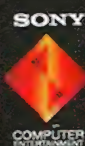




# NINGÚN MUSEO HA ALBERGADO NUNCA UNA COLECCIÓN ASÍ.

Si has sentido todo el poder de los videojuegos clásicos en Namco Museum Vol.1 y su colección de obras maestras de la historia (**Pac-Man, Galaga, Rally X, Pole Position, ToyPop, New Rally X y Bosconian**), prepárate ahora a disfrutar con Namco Museum Vol. II, otra recopilación obligatoria para todo aficionado (**Super Pac-Man, Xevious, Mappy, Gaplus, Grobda y Dragon Buster**) y Vol. III, con un modo de pantalla vertical que emula a las recreativas de hace una década (**Galaxian, Dig Dug, Ms. Pac-Man, Pole Position II, Phozon y Tower of Druaga**). Grandes clásicos con los que sólo caben dos posibilidades: seguir vivo o morir en el intento. Completa tu colección Namco Museum y sigue rompiendo con todo. No querrás perdértelos, ¿verdad?

Ven a vernos a SONIMAG. Palacio Nº 2, pabellón SONY.



Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono **902 102 102.**

**Todo el poder en tus manos.**





# La feria de las estrellas



**S**i recordáis, en el pasado reportaje sobre la feria ECTS que tuvo lugar en el mes de abril, os aburríamos con un montón de títulos y datos que, la mayoría de vosotros, ya conocíais. Pasado el verano, las compañías han venido calentitas, y nos

han preparado una buena avalancha de juegos para deleite del usuario. Sega, gracias a Dios, volvió a hacer acto de presencia, y con ella regreso esa competitividad que todos estábamos deseando recordar entre ésta y Sony. ¿Quién ganó?



# FERIA ELECTS



**SONY**



**BROKEN SWORD**



**CRASH BANDICOOT**



**MOTOR TOON GP2**



**TWISTED METAL 2**



**EXTREME GAMES 2**

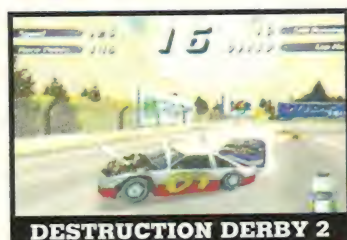
**S**ony y su **PlayStation** estuvo en el mismo lugar en la feria que había ocupado en ediciones anteriores. Como siempre, los asistentes corrieron despavoridos hacia el stand para ver sus últimas novedades. Su estrella, **CRASH BANDICOOT**, destacó sobre los demás, aunque nadie pudo hacerle ascos a **PENNY RACERS**, **BROKEN SWORD** o **TWISTED METAL 2**.



**PENNY RACERS**



**PSYGNOSIS**



**DESTRUCTION DERBY 2**



**WIPE OUT 2097**



**MONSTER TRUCKS**



**TENKA**

**P**sygnosis compartió stand con **Sony**, y con ello se aprovechó del impresionante tráfico de personas que transitaban constantemente. **F1** fue su estrella, seguido de los magníficos **DESTRUCTION DERBY 2**, **WIPE OUT 2097**, y los esperados **MONSTER TRUCKS**, **TENKA** y **THE CITY OF LOST CHILDREN**. Además descubrimos un novedoso juego llamado **RIOT**, que recuerda mucho al **SOCCER BRAWL** de **Neo Geo**.

**namco**

**N**amco, inseparable colega de **Sony**, volvió a presentar **TEKKEN 2**, el beat'em-up de los 90, aunque tampoco quiso dejar a los asistentes sin auténticas novedades y sorprendió con **SMASH COURT TENNIS** y sus espectaculares y divertidas canchas de tenis, además de **NAMCO MUSEUM VOL. 2 y 3**, y la versión europea del **NAMCO SOCCER PRIME GOAL**, un divertido simulador futbolístico.



**SMASH COURT TENNIS**



**NAMCO CLASSICS 2**



**NAMCO CLASSICS 3**



**NAMCO SOCCER PRIME GOAL**



**TEKKEN 2**





# Reportaje



## SEGA



**S**ega hizo su aparición en una nueva edición de la feria ECTS. En esta ocasión la compañía nipona nos deleitó con nuevos y espectaculares productos que nos hicieron vibrar hasta el final. Dentro de la esperada colección de **Sega Ages**, se presentó el mítico **OUTRUN**, título muy querido por los componentes de esta redacción. **SONIC THE FIGHTERS**, **FIGHTING VIPERS**, y **VIRTUAL KIDS** pusieron de manifiesto el gusto de **Sega** por los beat'em-up. El esperado **VIRTUA COP 2** hizo su estelar aparición acompañando de **VIRTUAL ON**.



## VIRGIN

**V**irgin volvió a desplegar todos sus medios para construir uno de los stands más grandes y con mejores vistas de todo el recinto. Los títulos eran tan variados como sus azafatas. **STREET FIGHTER ALPHA 2** renació de las cenizas de su antecesor. **STAR GLADIATOR** logro que **Asikitanga** hiciera el ridículo ante un renacuajo de tan solo 5 años, mientras que **The «mandanga» Punisher** le daba un poco a **SPOT GOES TO HOLLYWOOD**. El clásico título **GRID RUN** ha visto mejorado su entorno gráfico al mismo tiempo que su jugabilidad dejaba mucho que desear. **Saturn** volvió a tener en sus fauces **HEART OF DARKNESS**, el juego que nunca ve la luz.





# FERIA ECTS



## BMG



## Pandemonium!

**B**MG ha sido una de las gratas sorpresas de esta edición. Títulos como PANDEMONIUM, un plataformas al más puro estilo SUPER MARIO 64; SPIDER, un simulador que recrea las peripecias de una simpática «viuda negra», y un magnífico juego bélico para Saturn llamado MASS DESTRUCTION, fueron algunas novedades para este final de año.



## SPIDER



## ELECTRONIC ARTS



**E**lectronic Arts continuaba en su línea con un buen catálogo de juegos que todo usuario de consola debería tener. Su estrella, DIE HARD TRILOGY, brilló con luz propia en un stand en donde pudimos disfrutar de la nueva edición del FIFA. Sí, lo habéis adivinado, se llamará FIFA 97. ANDRETTI RACING copó la atención de muchos de los asistentes con su excelente modo Nascar e Indy 500. NHL 97 también se presentó como una de las novedades de EA para final de este año.



ANDRETTI RACING





# Reportaje

**Acclaim**

**GTI** 



**IRON & BLOOD**



**TUROK**



**IRONMAN**

**A**cclaim presentó el único juego de **Nintendo 64** de toda la feria. **TUROK** es un magnífico título con perspectiva en primera persona que aprovecha todo el potencial técnico de la consola de **Nintendo**. **IRON & BLOOD** es otro de esos juegos de lucha en 3D que están acaparando el mercado de los *beat'em-up*. **IRONMAN** y **BATMAN FOREVER ARCADE** fueron dos de los títulos sobre superhéroes que esta compañía tuvo el placer de mostrarnos. Disfrutad de las pantallas.

**G**TI no es una asidua de nuestros reportajes de ferias, pero esta vez hemos decidido que tenía que ocupar un lugar destacado en esta sección. La estrella, sin ninguna duda, era la segunda parte de uno de los juegos más populares de todos los tiempos, **FINAL DOOM**. Y continuamos con clásicos. **MORTAL KOMBAT TRILOGY**, junto con la reconversión de **ROBOTRON X**, el clásico de **Williams**, ha sido lo más destacado de esta compañía que cada día viene a más.



**FINAL DOOM**



**ROBOTRON X**

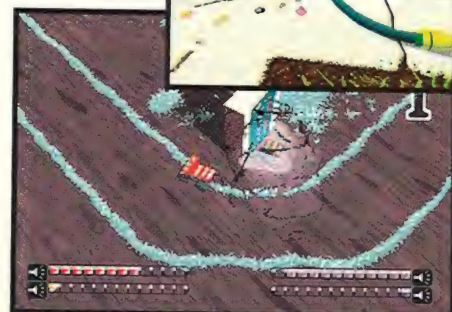


**HEXEN**

**Codemasters** 



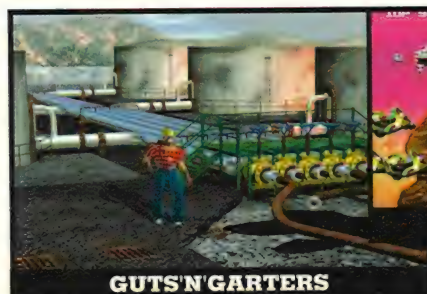
**A** pesar de la terrible mujer de gran tonelaje que nos esperaba, y de la cual el infame **The Punisher** se enamoró, **Codemasters** tenía uno de los juegos más esperados de la feria. **MICROMACHINES V3** es la espectacular conversión para **PlayStation** de uno de los títulos más populares y divertidos de todos los tiempos. Destaca por su calidad gráfica y su mejora en casi todos los aspectos del juego. Otra de las atracciones para algunos, era el título de rugby que tenían para **PlayStation**, **JONAH LOMU RUGBY**, un bonito juego para los forofos de este deporte tan especial y delicado.





# FERIA ECTS

## OCEAN



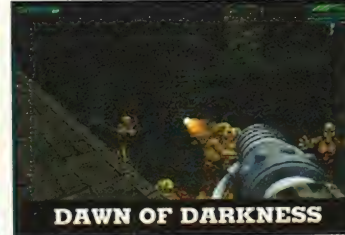
GUTS 'N' GARTERS



X2



TUNNEL B1



DAWN OF DARKNESS



DREADNOUGHT

Ocean mostró a los asistentes lo que algunos privilegiados como nosotros pudimos disfrutar en **Manchester**, y que ya os adelantamos en el número pasado. X2, TUNNEL B1, DREAD NOUGHT y GUTS 'N' GARTERS son algunas de las novedades que saldrán para finales de este año de esta gran compañía.



X2

## SUNSOFT



AYRTON SENNA KART DUEL

La compañía nipona **Sunsoft** sigue en sus trece, y nos mostró algunos de los títulos más extraños de toda la feria. AYRTON SENNA KART DUEL es uno de los más normales, y recrea la historia del famoso piloto

de **Fórmula 1**, y sus comienzos en esta disciplina. TAKERU es uno de esos juegos extraños que gustará a los amantes del manga y de los ídolos de **Buichi Terasawa** y sus comics interactivos. ¡Hay que ver lo que sé!



**Ubi Soft** no tuvo demasiadas novedades en cuanto a consola se refiere. STREET RACER fue su única novedad, aunque tenemos que decir que el juego ha levantado toda la expectativa que se esperaba de él. Su calidad gráfica, sus melodías, efectos de sonido y su jugabilidad son dignos de ambas consolas de 32 bits. Su modo para 8 jugadores simultáneos sorprendió a propios y extraños.



STREET RACER



STREET RACER



Back Forward Home Reload Images Open Print Find Stop

Go To:

What's New? What's Cool? Handbook Net Search Net Directory Software

# Internews

Navegar por Internet nos va dando cada día frutos más maduros. Aquí tenéis lo más sobresaliente que hemos encontrado este mes.

## servicom

### RESIDENT EVIL 2 (PSX)



El interior de una comisaría será uno de los escenarios de la aventura.

### GOEMON 5 (N64)



### DRACULA X (PSX)



Konami parece haber cuidado de una forma especial el aspecto gráfico.

Back Forward Home Reload Images Open Print Find Stop

Go To:

What's New? What's Cool? Handbook Net Search Net Directory Software

### X-MEN VS. STREET FIGHTER



Los salones recreativos nipones acaban de recibir una nueva alternativa que se aleja de la onnipresente lucha poligonal. En esta ocasión, **Capcom** ha vuelto a recurrir a los luchadores de **STREET FIGHTER**, y les ha propuesto enfrentarse a los no menos poderosos **X-MEN**. La gran novedad es la especie de *tag team* que se ha incluido. Al iniciar el juego deberemos seleccionar dos personajes que, en cualquier momento de la partida, podremos intercambiar simplemente pulsando puño y patada fuerte simultáneamente. También incluye los *aerial rave*, también conocidos como *air combos*, que incluyó por primera vez la exitosa recreativa **MARVEL SUPER HEROES**. Esperamos verla pronto en nuestro país.

### WARZARD & S. F. GAIDEN



Estas pantallas son lo último de lo último en cuanto a arcades de lucha. **WARZARD** utiliza la nueva placa de Capcom, el **CPS III**.



A veces es mejor que los sueños  
no se hagan realidad.



# Nights

into dreams...

Bienvenido a Nightopia. El alucinante mundo formado por los sueños de Claris y Elliot. Un mundo habitado por fantásticas criaturas oníricas con un tamaño de ensueño. Unas, dispuestas a ayudarte. Otras, aliadas al poder del malvado Wiseman... Precedido por un notable éxito de crítica y usuarios, llega a tu pantalla Nights. Una aventura totalmente original que te sorprenderá a través de diez escenarios tridimensionales en los que podrás moverte con total libertad. 32 melodías explosivas. Modo versus para dos jugadores. Espectacular Analog Control Pad. Todo, diseñado por Yuki Nakka, creador del célebre Sonic. Prepárate para pasarlo mal. Tu peor pesadilla se ha hecho realidad.

**SEGA** the  
**GAME is NEVER**  
**Over.**

**SEGA**  
**SATURN**  
PELIGROSAMENTE  
**REAL**

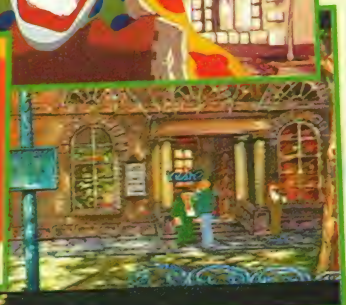




# BROKEN SWORD



Pocas veces ha causado tanta alegría (por lo menos a quien redacta estas líneas) la aparición de un nuevo título para la consola de Sony. Pese a que existen otras aventuras gráficas en la actualidad (DISC WORLD y CHRONICLES OF THE SWORD), **BROKEN SWORD** cuenta con todas las papeletas para romper de una vez por todas con la maldición que parecen arrastrar las consolas con las aventuras gráficas. Es cierto que tanto **Saturn** como **PlayStation**, a pesar de lo que pueda parecer, cuentan con ciertas limitaciones que se acentúan sobremanera con este tipo de juegos. Y es que la escasa memoria RAM con que cuentan estos sistemas resulta ser insuficiente para el gran número de animaciones (en alta resolución) que esta clase de juegos suele utilizar. Aun así, **Revolution Software** ha conseguido minimizar los mentados problemas, corroborando una vez más que, cuando se quiere, se puede. De

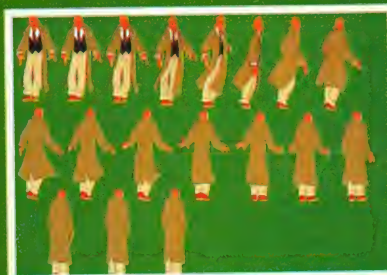




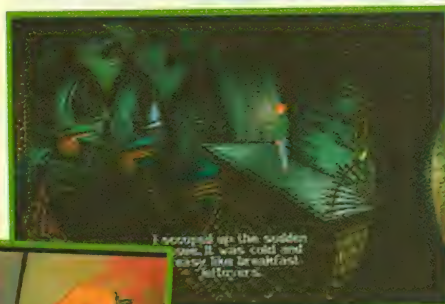


En el aeropuerto se nos mostrarán los distintos destinos a los que podemos trasladarnos. Lástima que de primeras sólo nos dejen visitar un par de países.

## animaciones

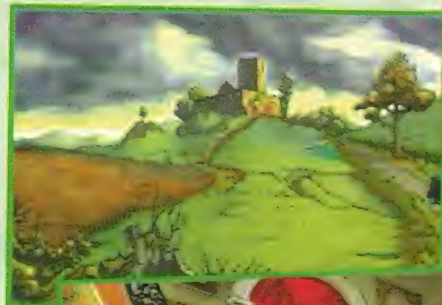
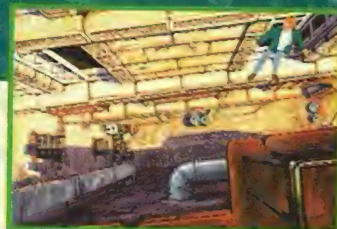


El aspecto más destacable radica en la increíble calidad de las animaciones. El número de ellas utilizado para cada personaje y para cada acción es enorme. Lo que hace falta comprobar cuando la versión final esté en nuestras manos es si el acceso a la unidad de CD-ROM no será un problema a la hora de jugar.



**BROKEN SWORD** se podrán contar muchas cosas, casi todas ellas buenas, por supuesto. La tarjeta de presentación es, como no podía ser de otra forma, la insuperable calidad de unos gráficos en cuyo diseño ha participado gente con experiencia ya contrastada en compañías como la misma **Walt Disney** (de ahí el notable parecido entre el personaje protagonista de **BROKEN SWORD** y algún que otro hijo de la productora norteamericana como Aladino). Desde el principio hasta el fin se aprecia un cierto aire cinematográfico que ensalza aún más la impresionante presentación gráfica de un proyecto tan ambicioso como éste. Miles de animaciones, decenas de estancias, varios países por visitar (incluido





España) y unos diálogos tan elaborados como interesantes. Todo ello para deslumbrarnos con un entramado en el que cohabitan asesinos, tesoros y leyendas clásicas como la de la mismísima orden de los Templarios. Si algo diferenciará a **BROKEN SWORD** del resto de aventuras es, sin duda, su total traducción y doblaje al castellano y la increíble sencillez de su *interface* gráfico. Al clásico apuntar y pulsar del ratón, se le ha añadido un novedoso sistema que nos permite, al dialogar, encontrar sin ningún problema el tema que queremos proponer. Todo ello

gracias al icono que sus programadores han diseñado para cada uno de los objetos y personajes que aparecen en la aventura, lo que nos permite prescindir de las aburridas listas de frases entre las que debemos elegir. Todo ello acompañado de una banda sonora impresionante que le añade un poco más de ambiente a un juego que

ya de por sí está sobrado en este sentido. La espera, a buen seguro, merecerá la pena. Una aventura gráfica no aparece todos los días, y menos una tan buena como promete ser este **BROKEN SWORD**.

J. C. MAYERICK



# LOS MADRUGONES, LOS LIBROS, LOS PROFESORES,... VÁS A NECESITAR ALGO MUY FUERTE PARA SUPERARLO.



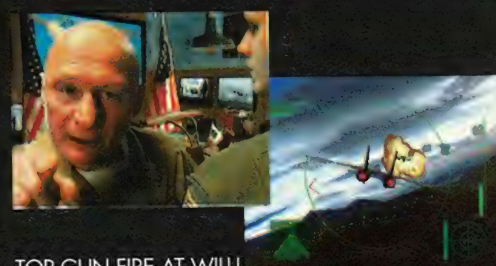
#### GUNSHIP.

Más que un simulador, un generador de realidad, de emociones fuertes y de arriesgadas misiones a los mandos del más poderoso helicóptero de combate. **DISPONIBLE EN JULIO.**



#### TRANSPORT TYCOON.

¿Tienes madera de empresario? Demuéstralo en esta lucha por conseguir los recursos minerales y distribuirlos con tu propia red de transporte. **DISPONIBLE EN NOVIEMBRE.**



#### TOP GUN FIRE AT WILL!

Defiende tu espacio aéreo en este trepidante arcade que adapta la película. Con imágenes de video digitalizadas y una banda sonora que te acelerará más que nunca. **DISPONIBLE EN SEPTIEMBRE.**

SONY



Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono **902 102 102.**

## Todo el poder en tus manos.



GUNSHIP: Original Copyright © 1991 MicroProse Software Inc. Additional PlayStation programming © 1996 MicroProse Ltd. All Rights Reserved. Developed & Published by MicroProse Ltd. TOP GUN: FIRE AT WILL!™, ©&© 1996 Paramount Pictures. All Rights Reserved. TOP GUN is a Trademark of Paramount Pictures. MicroProse Authorized User. © 1996 Spectrum HoloByte, Inc. All Rights reserved. SPECTRUM HOLOBYTE is a Registered Trademark and FIRE AT WILL! is a trademark of Spectrum HoloByte, Inc. Published by MicroProse Ltd. TRANSPORT TYCOON Written and Designed by Chris Sawyer. PlayStation version © 1996 MicroProse Ltd. PlayStation es una marca registrada de Sony Computer Entertainment Inc.

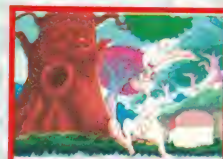




**F**antástico. Vista la fastuosa calidad de este juego para *Game Boy*, que podréis comprobar en este número, y analizada la soberbia realización técnica de las entregas para 16 bits, en especial *Super Nintendo*, lo que esperábamos para 32 bits era un fenomenal juego, y eso es lo que tenemos ante nosotros. Sin perder el esquema que hizo ganarse el corazón de muchos usuarios, y aunque sigue sin tener el encanto de aquel grandísimo juego llamado SUPER MARIO KART, la gente de Vivid nos



INTRO



BIFF



FRANK



# STREET RACER



HEAD TO HEAD



ha obsequiado con una maravillosa puesta en escena de uno de los juegos de coches más sobresalientes de la historia. Gracias a la potencia que un *hardware* superior es capaz de aportar, todos los elementos que encumbraron a este título dentro de su género han sido elevados a su máximo exponente. De esta manera, de cuatro jugadores simultáneos ahora pasamos a ocho, al *split screen* horizontal se ha añadido una opción de dividir la pantalla por bloques más o menos cuadrados para la modalidad *multiplayer*, y, sobre todo, el entorno tridi-

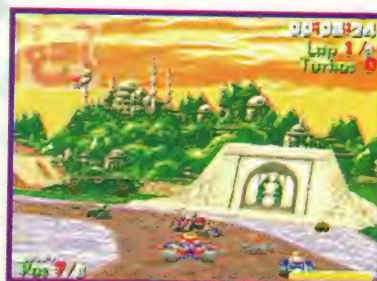
mensional ha alcanzado unos niveles de suavidad dentro de la rapidez, realmente destacable. También debemos hacer mención a la incorporación del *modo micro*, que emulando a la célebre creación de *Codemasters* transformará a nuestros pequeños utilitarios en cochecillos rapidísimos cargados de jugabilidad, que en el modo de varios jugadores simultáneos, el *split screen* se convierte en un todos contra todos al mismo estilo que vimos en *SUPER SKIDMARKS*, también de Co-



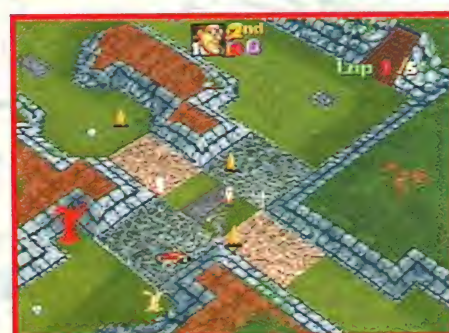
HELMUT



HODJA







demasters. Otras novedades son la inclusión de cuatro vistas, la repetición de la carrera desde distintos ángulos, el añadido de nuevos *items* y un montón de pequeños detalles que pronto iremos desvelando en próximos números. Los personajes y sus coches permanecen prácticamente invariables, así como la mayoría de sus poderes y magias especiales. En fin, un gran juego que gracias al buen regusto que dejó en anteriores entregas, y, sobre todo, gracias a la extraordinaria realización técnica, sin duda se convertirá en uno de vuestros favoritos dentro de las carreras de Karts y cochecillos pintureros. Lo dicho, en próximos números os ofreceremos un completo análisis para que descubráis los múltiples modos de juego y posibilidades de este gran juego de Vivid Image y Ubi Soft.

THE SCOPE





SEGA the  
GAME is NEVER  
Over.

LINEA SEGA SATURN AL COMPLETO.  
NACIDA PARA JUGAR

Armate



Ya no tienes excusa. Aquí tienes la consola Sega Saturn y todos sus periféricos. El equipo más completo y preciso, siempre listo para ganar. Estas van a ser tus armas. ¿Estás preparado para luchar?.





# de Valor



## VIRTUA STICK

Soporte metálico, mando de disparo rápido, joystick de recreativa y 8 botones. Siente en tus manos la fuerza de una ametralladora antiaérea. Para tus Virtua Fighter, Athlete Kings...

**NUEVO**

## INFRA RED CONTROL PAD

Tu control remoto. Sin cables. Libertad total. Operativo hasta 15 metros. Para que guardes las distancias...



**NUEVO**

## VIRTUA GUN

Desenfunda tu pistola para luchar en Virtua Cop 2

**NUEVO**

## ANALOG CONTROL PAD

El arma perfecta para defenderte en espacios de tres dimensiones. Joystick incorporado. Para tu Nights y otros juegos en 3D.



## ARCADE RACER

El volante que te hará descubrir la sensación de pilotar todo un coche de carreras. Compruébalo a través de Sega Rally, Daytona USA Championship Circuit Edition...

## 6 PLAYER ADAPTOR

Adaptador con el que 6 jugadores podrán atacar al mismo tiempo, en muchos terrenos. Worldwide Soccer, NBA, Guardian Heroes.



## BACK UP MEMORY

Tu cargador de repuesto. Cartucho de 4 megas que amplía la memoria para salvar vidas. Fundamental en tus RPG.

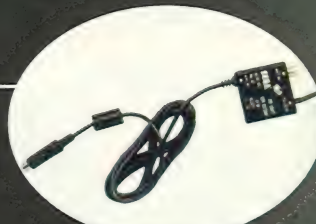


## CONTROL PAD

Diseño ergonómico, imprescindible para dominar cualquier juego.

## RF UNIT

Cable de antena para televisores sin entrada de Euroconector.



## SISTEMA OPERATIVO PHOTO CD

Te permite reproducir fotografías reveladas en Photo CD.

## TARJETA VIDEO CD

Convierte tu SEGA SATURN en un video digital.





A estas alturas nadie puede negar el declive a marchas forzadas de las consolas de 16 bits. Si este año ya será bastante difícil encontrar novedades para los usuarios de *Super Nintendo*, mucho peor lo tendrán los poseedores de los 16 bits de *Sega*, ya que los lanzamientos de este año apenas superan la veintena, quedando lejos los tiempos en los que *Mega Drive* disponía de casi trescientos juegos anuales. Pero ya se sabe, la transformación del mercado a nuevas tendencias provoca la desaparición de estas



# SONIC 3D



## CHEMICAL PLANT



grandes consolas. Dentro de los pocos juegos que veremos este año se encuentra **SONIC 3D** que será, con toda seguridad, la última aventura de la mascota azul en *Mega Drive*. Desarrollado en el Reino Unido por Traveller's Tales, artífices de maravillas tales como LEANDER, MICKEYMANIA o el mismísimo TOY STORY, este título supone un giro radical al desarrollo de la saga en cuanto a perspectiva y objetivo de juego. Los programadores se han inspirado en SONIC LABYRINTH en lo que al diseño gráfico se refiere, pero

añadiendo nuevas y refrescantes ideas. En primer lugar, y por primera vez en un SONIC, tendremos un objetivo que realizar para pasar de fase. Dicha misión será la de rescatar a unos entrañables personajes que ya aparecieron en uno de los arcades más emblemáticos de *Sega*. Estamos hablando, cómo no, del entrañable FLICKY, uno de los juegos más sencillos y adictivos que existen. Pero ahí no terminan los guiños de los programadores, ya que las fases que componen este juego son algunas de las más famosas de la tri-



## GREEN HILL







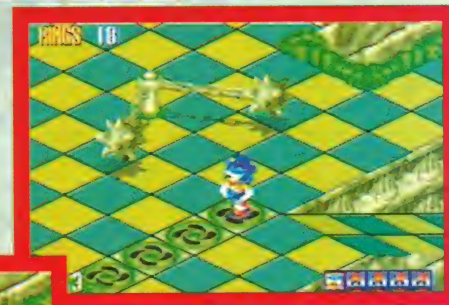
## GREENHILL BOSS



## FASE 3 BOSS



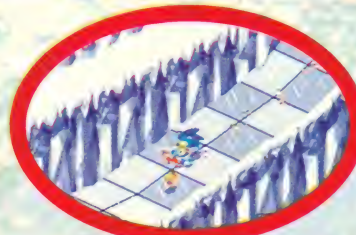
## MARBLE ZONE



logía de Sonic. Estas son Green Hil, Chemical Plant, Marble Zone, Snow Mountain, Volcano Zone, Casino Night y Scrap Brain, recreadas en auténtico 3D. El diseño de los personajes también ha cambiado bastante y, al igual que en TOY STORY, han sido renderizados y creados en 3D. Como era de esperar, el inefable



## SNOW MOUNTAIN ZONE





**NOUEVO**

*Este SONIC rompe con todos los moldes establecidos por la saga hasta la fecha, aportando grandes dosis de originalidad.*

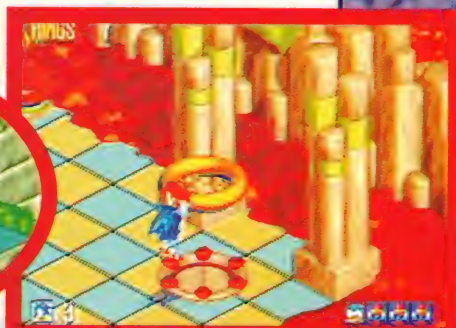
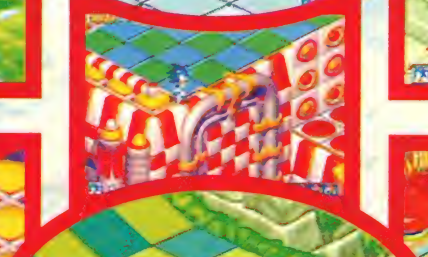
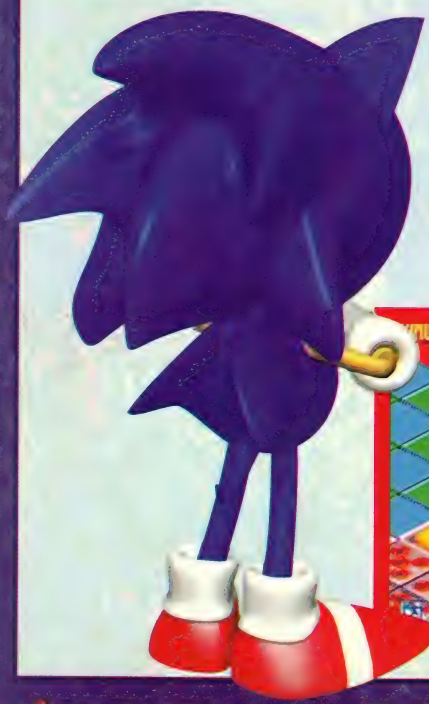
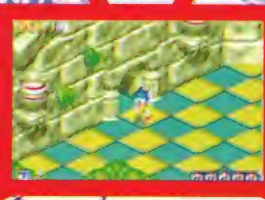


Robotnik no podía faltar a esta cita, y como siempre, nos visitará armado hasta los dientes. Terminar con él tendrá una dificultad añadida, la de calcular las distancias en un entorno tridimensional.

Aunque éste sea el primer SONIC en el que no han intervenido los equipos de desarrollo japoneses, el buen hacer de Traveller's Tales

logrará que nos divirtamos como nunca. Nadie podrá decir que un SONIC no es original, porque éste lo es y mucho.

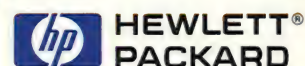
THE PUNISHER







## Nuevas HP DeskJet Serie 690 con calidad fotográfica. Para trabajar, aprender y divertirse en casa.



Sólo las HP DeskJet Serie 690 pueden ofrecerle algo así. Y no ha sido fácil conseguir esta calidad a precios tan asequibles para cualquier familia. Su resolución fotográfica se alcanza gracias al nuevo cartucho tricolor (**Photo Cartridge**)\* que contiene nuevos colores más suaves que se combinan con el cartucho de color estándar. Nuestro sistema **RealLife Imaging** le asegura resultados "fotorrealistas", con una definición de imágenes y un colorido vivo y uniforme. Como nunca ha visto, excepto en fotos. Además, el sistema **ColorSmart** ajusta automáticamente los tonos de color asegurando óptimos resultados. Dentro de esta nueva serie existen dos impresoras: HP DeskJet 690C y 694C.



Ambas coinciden en su facilidad de uso, son rápidas (hasta 5 páginas por minuto en b/n y 2 en color) y no necesitan papel especial. Incluso pueden imprimir en **papel continuo**, como ninguna otra de su categoría.

En la HP DeskJet 690C el cartucho de color adicional (**Photo Cartridge**) es optativo, pudiendo comprarlo posteriormente e instalarlo usted mismo sin ningún coste adicional. En cambio, la HP DeskJet 694C incluye el cartucho tricolor (**Photo Cartridge**), un paquete de software Adobe Photo Deluxe™ para retoque fotográfico y un juego de muestras de papel HP. ¿Conoce algo mejor? Estas son las impresoras que marcan la diferencia en el trabajo personal o profesional que su familia realice en casa. Además, ahora HP le ofrece una **Promoción**

que no puede perderse. Por la compra de una HP DeskJet 694C, le regalamos el revelado de un carrete de 24 fotos en formato Kodak Photo CD y un software de Kodak para su fácil visualización, más un CD adicional con 100 magníficas imágenes de alta resolución.

Disfrute con su familia de la tecnología punta HP a un precio imbatible. Solicite información adicional llamando al Servicio de Información Hewlett-Packard: ☎ 902 150 151.

**IMPRESORAS HP. HACEN EL MEJOR PAPEL EN SU TRABAJO.**

\*Las impresoras HP DeskJet alcanzan su máxima calidad utilizando Photopaper, transparencias, película y tintas HP. Promoción válida hasta el 31 de Diciembre de 1996.





**Ante nuestra heroína se erige la impresionante esfinge del faraón Asikitanga IV alias «El trompetilla».**



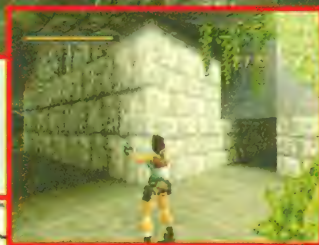
**La señorita Cruz es una mala bestia capaz de arrastrar bloques de granito como si fueran terrones de azúcar.**



**E**l trabajo más esperado de Core Design llega por fin hasta nosotros después de hacer su primera aparición en PC hace unos meses. Ahora le toca el turno a Saturn, y antes de fin de año los usuarios de PlayStation tendrán también la oportunidad de disfrutar con este impresionante ejercicio de programación de los creadores de RICK DANGEROUS y otras legendas de la historia del software. Definido por

sus propios creadores como un PRINCE OF PERSIA tridimensional, **TOMB RAIDER** nos presenta a Lara Cruz, una intrépida arqueóloga

que salta acantilados, corre, troncha osos con sus propias manos y ni siquiera se despeina bajo el agua. Toda una supermujer de sinuosas curvas y músculos de acero, protagonista de uno de los pocos juegos de 32 bits que puede alcanzar el honor de compararse con esa bestia poligonal llamada SUPER MARIO<sup>64</sup>. Vale, puede que las texturas sean más gruesas y que los polígonos y efectos de luz canten bastante más que el coloso de 64 bits, pero considerando que hablamos de Saturn, el resultado es francamente impresionante. A ver quien es el guapo



# TOMB RIDER



**«Espera tonta... no corras. No voy a hacerte ningún daño. Tan solo quiero limpiarme el sarro con tus costillas».**





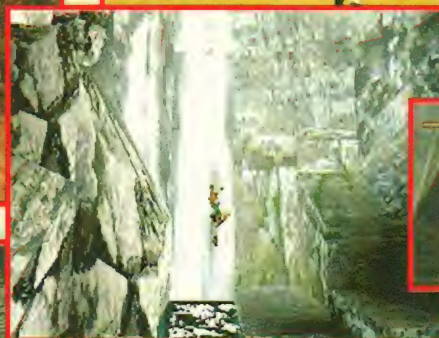
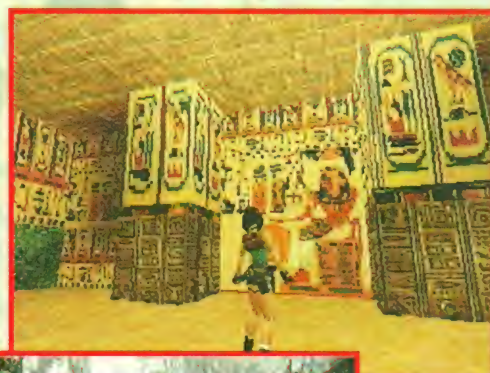


que se atreve a criticar a un juego que ofrece en 32 bits una libertad total de movimientos en un entorno 3D en el que es posible trepar, escalar, deslizarse, luchar bajo el agua con cocodrilos, incluso encontrar mil homenajes a las películas de aventuras (desde el famoso meñón rodante de INDIANA JONES hasta los lagartos de JURASSIC PARK), todo ello con una calidad gráfica sencillamente magistral, inimaginable hasta la fecha en *Saturn*. Y todo esto teniendo en cuenta que hablamos de un juego que todavía no está acabado. A la versión *beta* que nos ha llegado habrá que añadirle además las *intros*, muchas fases más, armamento pesado, y unos gráficos aún más suaves y depurados. No podemos esperar para verlo.

NEMESIS



En las paredes del templo podemos ver los resultados deportivos de la época: Amenofis F.C. 5 - Nillo's Boys 0.



Por cómo duermen los perros juraría que *The Punisher* ha pasado hace poco por aquí.



## UNA MUJER DE RECURSOS



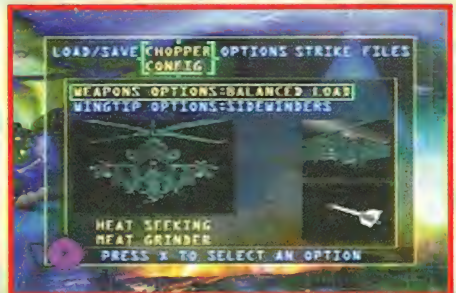
Como toda buena aventura que se precie, Lara es capaz de realizar todo tipo de acciones como nadar, trepar por las paredes, saltar riscos, empujar bloques... Incluso es capaz de despacharse toda la fauna autóctona con su viejo par de pistolas. Pero eso sí, es incapaz de callar la boca a *The Punisher*.



**SUPER  
NUEVO**



## ARMAS



**ANTES DE COMENZAR CADA MISION  
TENDREMOS LA POSIBILIDAD DE ELEGIR  
TODO NUESTRO ARMAMENTO.**

La mítica saga *Strike* de Electronic Arts, que tanto éxito obtuvo en 16 bits con la trilogía JUNGLE, URBAN y DESERT STRIKE, vuelve de nuevo a la carga con una remozada y asombrosa secuela para Saturn y PlayStation. A primera vista, y sólo estamos ante una versión beta, el cambio de formato le ha dado a este clásico toda la espectacularidad y el realismo gráfico que siempre deseamos los amantes de este género. La diferencia fundamental en este apartado la encontraremos en el diseño de los escenarios de este SOVIET STRIKE, que son un verdadero prodigio visual en el que las texturas, por su variedad y calidad, y una excelente recreación del relieve, nos proporcionan un marco único para la acción. A este singular entorno habría que añadirle el amplio y ca-

# SOVIET STRIKE



**GRACIAS A LA  
UTILIZACION DE  
UNAS  
IMPRESIONANTES  
MAQUETAS EN SU  
PROGRAMACION,  
SOVIET STRIKE  
POSEE UNO DE  
LOS ENTORNOS  
GRAFICOS MAS  
ESPECTACULARES  
DE TODOS LOS  
TIEMPOS.**



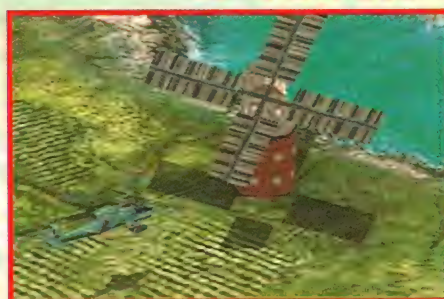
**COMO PODEIS VER  
EN ESTAS BELLAS  
IMAGENES, EN  
SOVIET STRIKE  
HAY TANTA  
ACCION COMO  
VARIEDAD DE  
OBJETIVOS. SALIR  
VIVO DE ESTE  
INFIERNO SERA  
UN AUTENTICO  
MILAGRO.**







## A VISTA DE PAJARO

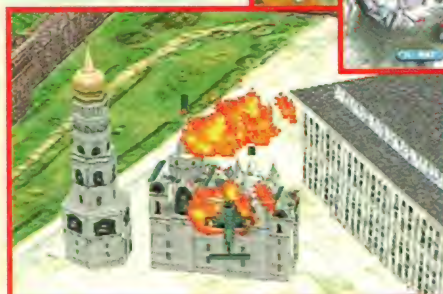


**SOVIET STRIKE CUENTA CON DOS PERSPECTIVAS DE JUEGO. LA PRIMERA ES IDENTICA A LAS DE LAS ANTERIORES VERSIONES. LA SEGUNDA, POSTERIOR Y SIN GIRO DEL HELICOPTERO, AUNQUE MENOS ESPECTACULAR ES MAS MANEJABLE Y CLARA EN ATAQUE.**

si interminable abanico de vehículos, defensas, construcciones y demás elementos con que nuestros enemigos suelen darnos la bienvenida. Otros aspectos novedosos que pueden resultar de gran interés son la incorporación de dos perspectivas de juego, balanceos laterales de nuestro helicóptero y un repertorio sonoro mucho más contundente y efectivo. Por lo demás, todo se mantiene absolutamente fiel al esquema ya clásico de la saga Strike: un mastodóntico escenario con

múltiples y complejas misiones y varios objetivos por misión. Dicho así puede parecer algo sencillo, pero podemos asegurarnos que la dificultad de **SOVIET STRIKE** está perfectamente ajustada, y completar una misión requiere importantes dosis de habilidad y estrategia. Hasta la llegada de la versión final, tendremos que contentarnos con este prometedor avance de **SOVIET STRIKE**, uno de los títulos más importantes de Electronic Arts para este año.

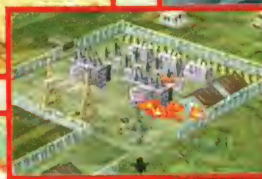
DE LUCAR



**ARRIBA Y ABAJO PODEIS VER UNO DE LOS ASPECTOS MAS TRABAJADOS DE SOVIET STRIKE: LA INFORMACION SOBRE LOS OBJETIVOS. ELECTRONIC ARTS HA DEMOSTRADO TENER UN GUSTO EXCELENTE.**

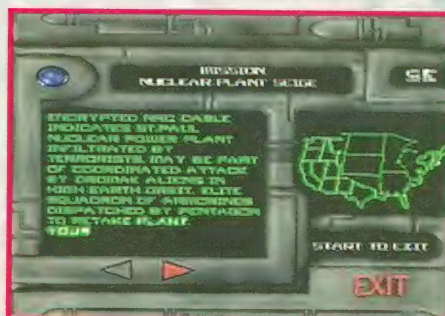


**EL REALISMO DE ESTE JUEGO HARA PALIDECER A AQUELLOS QUE TUVIERON EL PLACER DE DEGUSTAR LAS VERSIONES DE 16 BITS. EL CAMBIO DE FORMATO VA A SUPONER UNA AUTENTICA REVOLUCION.**

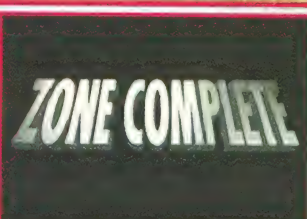




**NUOVO**



Una vez más héroes del cómic participan en un videojuego de acción.



# IRONMAN & X-O MANOWAR



## DOS JUGADORES



**C**OMO OS PODEIS IMAGINAR, JUGANDO A DOBLES CON UN AMIGO Y CONTROLANDO CADA UNO A UNO DE LOS DOS SUPERHEROES PROTAGONISTAS, EL JUEGO GANA EN INTENSIDAD Y DIVERSION. UNA OPCION QUE JAMAS DEBIERA FALTAR EN ESTE TIPO DE JUEGOS DE LUCHA.



**C**uando hay algunos que aún nos estamos preguntando por qué en España Iron Man fue rebautizado con el nombre del Hombre de Hierro, la compañía Acclaim va y nos sorprende con un espectacular beat'em-up para PlayStation y Saturn protagonizado por este superhéroe y X-O Manowar, otro personaje de leyenda en el mundo del cómic. Estos dos superhombretones pertenecientes a Marvel y Valiant respectivamente, debutan en el mundo de las consolas con un juego que presume de ser la quintaesencia de la animación y en el que se han empleado el mismo sistema de renderización y animación que en la superproducción cinematográfica TOY STORY. Aunque el videojuego se encuentra a tan solo un 70 % de su programación, ya se puede intuir parte de esa gran labor gráfica y también se pueden avanzar algunos datos de la estructura del juego. **IRONMAN & MANOWAR IN HEAVY METAL** contará, entre otras muchas cosas, con un de-





sarrollo no lineal, combates casi constantes, nada menos que 20 jefes finales y un ritmo frenético en la acción. Aunque la acción ocupará un papel estelar, los programadores intentarán reflejar también el espíritu y las virtudes de una historia basada en un cómic e intentarán integrar ambos conceptos en un aventura total. Si lo logran estaremos ante un grandísimo juego que ardemos en deseos de tener en las tiendas.

DE LUCAR



*Siguiendo los esquemas clásicos de los beat'em-up con scroll, se han incluido espectaculares renderizaciones en el apartado gráfico.*



carne podrida. cuerpos descompuestos. el olor fétido de la putrefacción.

¡Te Va a  
enCaNtar!

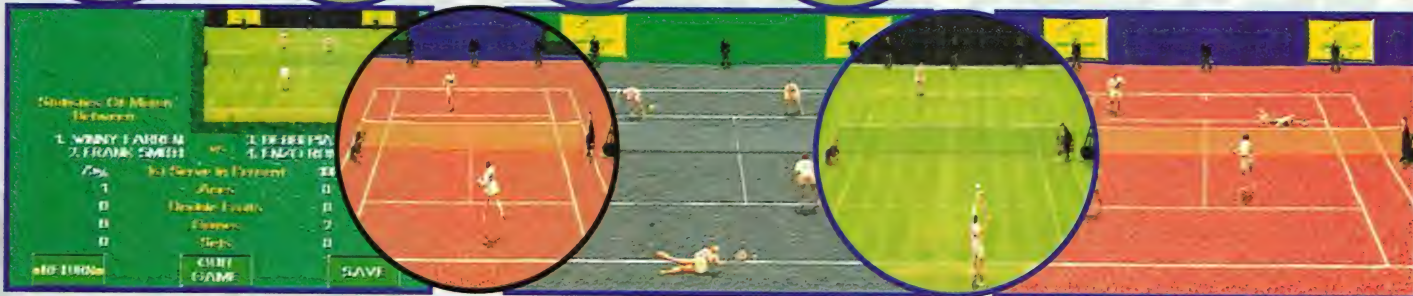
Exhumed

SEGA the  
GAME is NEVER  
Over.

SEGA  
SATURN  
PELIGROSAMENTE  
REAL



SUPER  
NUEVO



# DAVIS CUP



**E**l mundo de la raqueta vuelve al punto de mira de los usuarios de **PlayStation** gracias al último lanzamiento de **NEC**. El compacto recoge el apasionante mundo de la **Copa Davis**, olvidado desde el cartucho creado para **Mega Drive** con el mismo título. Sin embargo, y a pesar de la coincidencia en la denominación, el nuevo programa no tiene nada que ver con el creado para los **16 bits**. **DAVIS CUP** utiliza gráficos renderizados para representar los movimientos de los jugadores. Las magníficas animaciones compensan la escasez de perspectivas inclui-



das. Además del aspecto visual, los aficionados al tenis agradecerán la utilización del mismo sistema de competición utilizado en el torneo real. De esta manera, en cada eliminatoria los dos componentes de cada equipo se enfrentan a sus rivales en partidos individuales y en dobles. Una oportunidad para revivir emociones perdidas en la competición tenística por países más importante del mundo. El mes que viene daremos buena cuenta del que a buen seguro se convertirá en uno de los mejores simuladores de esta disciplina deportiva.

JAVIER ITURRIOZ







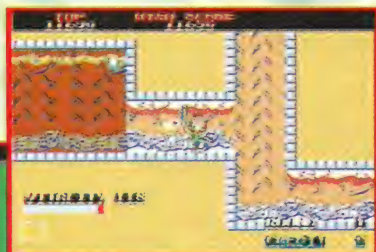
## MUSEUM



**N**amco lo está haciendo bien. Bien porque nos sigue entregando obras de arte de la programación contemporánea. Y bien porque ha hecho que la moda de los clásicos de toda la vida sea, para muchos, una auténtica vista atrás que nos permita comprobar cómo se ha avanzado en esto del ocio audiovisual. Para reforzar su presencia en este segmento, **Sony** se dispone a lanzar en nuestro país la segunda entrega de sus compilaciones de clásicos. La

novedad más importante es que los juegos menos representativos de este segundo volumen, que ya viera la luz en **Japón**, han sido sustituidos por otros mucho más acordes con los gustos europeos. Así, finalmente, los juegos incluidos serán **DRAGON BUSTER**, **SUPER PACMAN**, **GROBDA**, **GAPLUS**, **MAPPY** y **XEVIOUS**. Un cambio a mejor que sin duda degustarán con fruición los aficionados a los juegos con cierta estirpe.

THE SCOPE



### DRAGON BUSTER

*Espadas y dragones como protagonistas.*



### SUPER PACMAN

*Otra versión del juego estrella de la compañía*

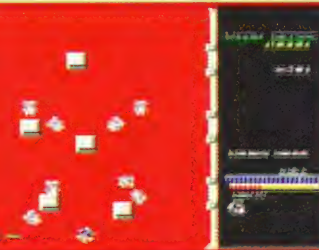


## NAMCO VOL.2



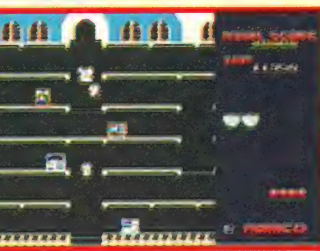
### GAPLUS

*Una especie de GALAGA con nuevos allicientes.*



### GROBDA

*El juego de tanques de toda la vida vía Namco.*



### MAPPY

*Divertidísimo. Uno de los mejores títulos.*



### XEVIOUS

*Quizá el más clásico de todo este volumen.*





### ESCENA 1



Desde los primeros instantes nos envolveremos en una acción trepidante, sin tiempo apenas para la recarga de nuestra pistola. Las víctimas inocentes están presentes en mayor número.

### ESCENA 2



Cada fase se divide a su vez en tres escenas. Cada vez que acabemos una de ellas se nos mostrará una pantalla en la que podremos observar los detalles de nuestra «carnicería».

### ESCENA 3



Los escenarios cuentan con un gran número de elementos que acusarán la fuerza de nuestros disparos. Cristaleras rotas, cajas, teléfonos públicos, etc. son algunos ejemplos de esto.

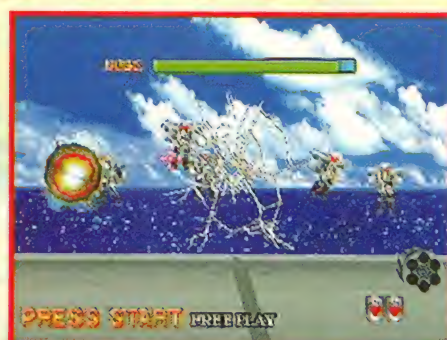
# VIRTUA COP 2



## DOS JUGADORES



## FINAL BOSSES



Si nos remontamos a las Navidades del año pasado, el primer juego de los considerados «grandes» que aterrizaban en el mundo *Sega Saturn* fue VIRTUA COP. Fue la primera muestra de que la desilusión que para muchos fue DAYTONA USA se quedaría sólo en una mera anécdota dentro del fastuoso catálogo de producción propia de *Sega*. Sin embargo, el éxito de este juego tuvo el inconveniente de prácticamente coincidir en el tiempo con dos colosales de la casa bastante más apetecibles: SEGA RALLY y VIRTUA FIGHTER 2. Por «culpa» de estas dos obras maestras, VIRTUA COP, a pesar de alcanzar un notable éxito de ventas, no tuvo el rendimiento y la aceptación que merecía por el gran esfuerzo realizado en tratar de convertir, prácticamente al *pixel*, los encantos de la recreativa de donde provenía. De hecho, fue considerado por muchos miembros de la redacción como la conversión más fidedigna de todas las que hemos visto en las llamadas consolas





## ELEGIR CAMINO



*Como novedad, en esta versión se nos planteará en algunas ocasiones la disyuntiva de elegir entre dos caminos. Un motivo más para acrecentar el atractivo del programa.*



de última generación. Casi un año después, Sega nos vuelve a obsequiar con una segunda entrega de la «serie Cop», que rivaliza con su predecesora en cuanto a calidad de conversión respecto a su arcade. El esquema y mecánica de juego no varía ni un ápice respecto a la primera parte, teniendo únicamente que controlar la mirilla de nuestra arma y disparar cuando enfrente de ésta encontremos a alguno de los malos que están asolando la ciudad. Sin embargo, lo que hace esta versión francamente superior es la tremenda movilidad de nuestros policías, ya que continuamente nos desplazaremos, involuntariamente eso sí, mientras disparamos por todos los emplazamientos de los escenarios del juego. Estos escenarios son mucho más atractivos de

diseño, cuentan con mayores elementos activos (es decir, partes del decorado a las que le afectan nuestros disparos), y el movimiento es si cabe más fluido. En esta *beta* tenéis imágenes de las dos primeras fases del juego. Disfrutadlas.

THE SCOPE



## ESCENA 1

M  
E  
D  
I  
U  
M



La lentitud en el desplazamiento de la mirilla cuando utilizamos el control-pad hacen más que recomendable la utilización de la pistola, con la que además, nos meteremos mucho más en el papel.

## ESCENA 2



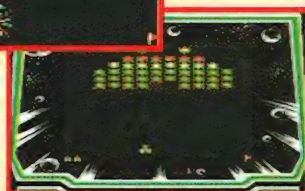
Las explosiones y las persecuciones por el exterior de los edificios, son uno de los puntos más sobresalientes de esta secuela. La calidad gráfica alcanza tintes magistrales.

## ESCENA 3



Al estar nuestro recorrido previamente marcado y no tener que generarlo en tiempo real la consola, los desplazamientos son muy fluidos, sin ningún fallo y sin superposición de planos.





# GALAGA & GALAXIAN

Los amantes de la historia del videojuego están de enhorabuena, ya que Namco, de la mano de Nintendo, ha tenido la genial idea de lanzar dos de sus títulos más clásicos, GALAGA y GALAXIAN. Además de ser reproducciones casi exactas de los originales, en el modo Super Game Boy disfrutaremos de

las ventajas del color y los siempre bienvenidos marcos de pantalla. Su lanzamiento tendrá seguidores y detractores por igual, pero debemos recordar que GALAGA & GALAXIAN es, sobre todo, historia.

J. C. MAYERICK



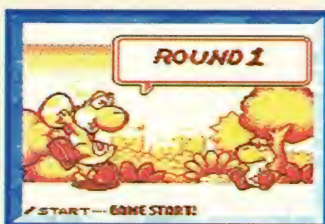
**GALAGA**



**GALAXIAN**



# TETRIS ATTACK



**CARTELA**



El mes pasado le tocó a Super Nintendo y éste, como no podía ser de otra forma, a Game Boy. TETRIS ATTACK aborda, por enésima vez, el clásico creado por Alexey Pajitnov, aunque en esta ocasión Nintendo se ha permitido el lujo de descargar todo el peso del cartucho sobre su

cada vez más carismático Yoshi. Decenas de niveles, varios modos de juego y una realización técnica que va mucho más allá de lo que un juego de este tipo necesita. Son, sin duda, unas credenciales más que fiables con las que Nintendo nos obsequiará próximamente.

J. C. MAYERICK







INTRO



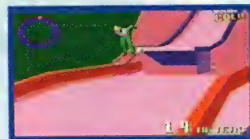
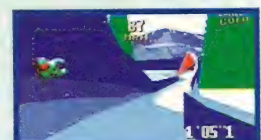
PISTAS



RECORDS



# WINTER GOLD



Los 16 bits de Nintendo renacen de sus cenizas con un cartucho digno de los momentos de auge de esta consola. Además, el programa entra en el mundo del esquí, al que tradicionalmente se le ha prestado escasa atención dentro de los videojuegos. La *intro*, en la que se mezclan imágenes de las pruebas incluidas, hace prever que el juego que se esconde detrás de la misma no es otro lanzamiento más para cubrir el expediente. La incorporación del *chip SFX* permite una gran espectacularidad en el desa-

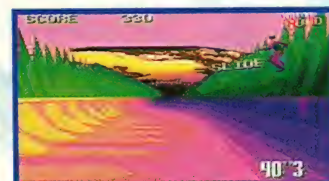
rollo de las seis pruebas incluidas. La difícilmente evitable similitud en algunas de estas disciplinas y la monotonía de las pistas blancas son las principales dificultades a las que se ha enfrentado Funcom. Sin embargo, la compañía noruega ha logrado superar estos problemas con lo que sin duda es uno de los mejores programas para Super Nintendo de los últimos meses. Esperamos que cunda el ejemplo, y que los usuarios de consolas de 16 bits sigan recibiendo alegrías de este tipo en próximas fechas.

JAVIER ITURRIOZ

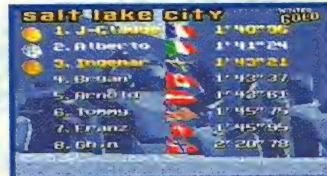
## PRUEBAS



Es posible participar en seis pruebas diferentes.



## MEDALLERO



Entre las competiciones se incluye una olimpiada.



## CREAR JUGADORES



Este curioso editor de jugadores nos permite diseñarlos a nuestro completo antojo.





## DRAGONES

A diferencia de la película, en esta ocasión nos veremos las caras con todas las especies conocidas de dragón, a cual más terrorífica y complicada de matar. La sabiduría de estos animales es infinita.



# DRAGON HEART



Pocas son de momento las películas que han desfilado por las consolas de 32 bits. En los próximos meses tendremos el honor de disfrutar, gracias a **Acclaim**, de algunos de los futuros éxitos de la pantalla grande. **DRAGONHEART** supone un regreso a las películas de espada y brujería, a esas producciones que nos hicieron soñar de pequeños. Protagonizada por **Dennis Quaid** y con **Sean Connery** poniendo la voz al dragón protagonista (en la versión original por supuesto), llegará a nuestras pantallas en Noviembre, y más o menos por esas fechas disfrutaremos de la correspondiente versión para 32 bits. Los que leyeron la review de **Game Boy**, recordarán que el desarrollo de **DRAGONHEART** era el de un **RPG**, con algunos elementos de arcade. Pues olvidaros de todo lo que visteis entonces, porque estamos ante un arcade en toda regla. La verdad es que **DRAGONHEART** nos recuerda y bastante a **SHINOBI X**, pero bastante más brusco, aunque eso es una cosa que no se podrá juzgar hasta que tengamos en nuestras manos la versión final. Los decorados son de una belleza palpable, con un colorido bastante logrado. Los escenarios son bastante variados y siguen fielmente los que

## CREEK



Directores de Arte en celo te atacarán desde los cielos. En el río te verás obligado a saltar de tronco en tronco, como De Lúcar en su piso.

## HILLTOP RUINS



Asikitanga prefiere la muerte a ir a Londres con **The Punisher**.

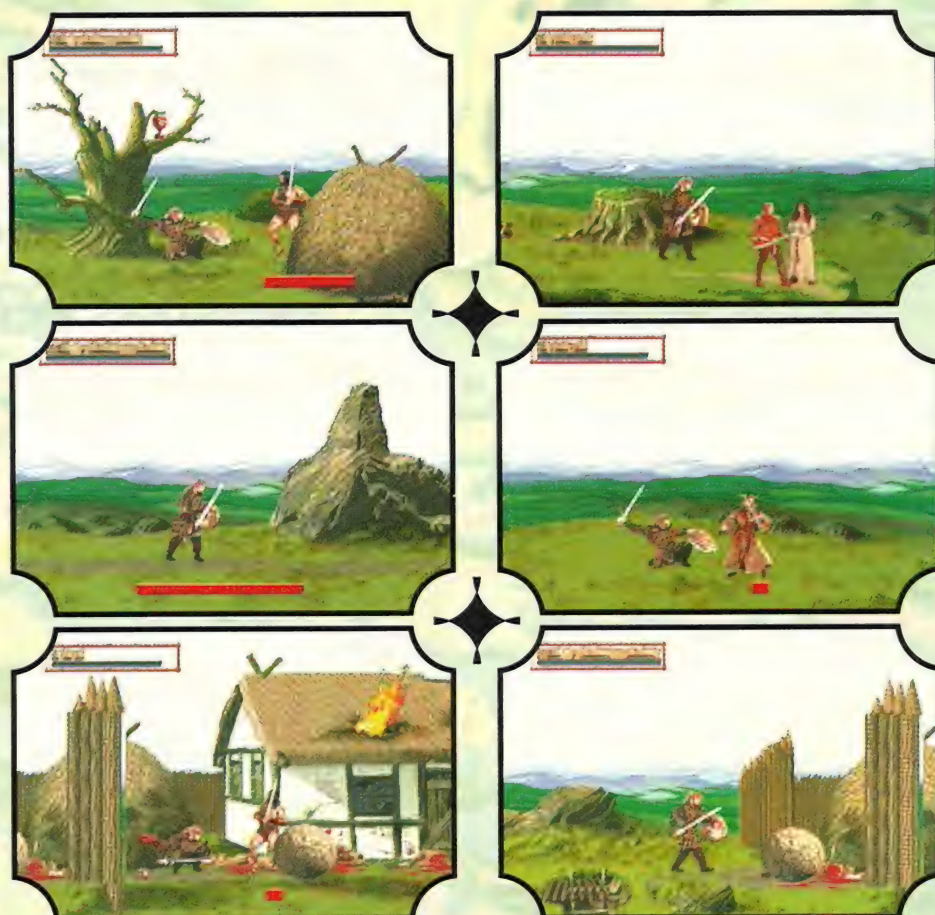




aparecen en la película. Como nota de originalidad hay que destacar que es el primer juego de este estilo en el que nuestro personaje se cansa al utilizar la espada, por lo que nuestros ataques deben ser constantes pero reposados. Otro detalle digno de mención son las animaciones de los enemigos, ya que cada uno se muere de una manera, con unos gritos bastante exagerados. Los dragones creados para el juego son de gran belleza, y posiblemente constituyen la nota más espectacular del juego. En el próximo número os desvelaremos todos los secretos de este prometedor y medieval juego.

THE PUNISHER

## PLAINS OF LATHEON



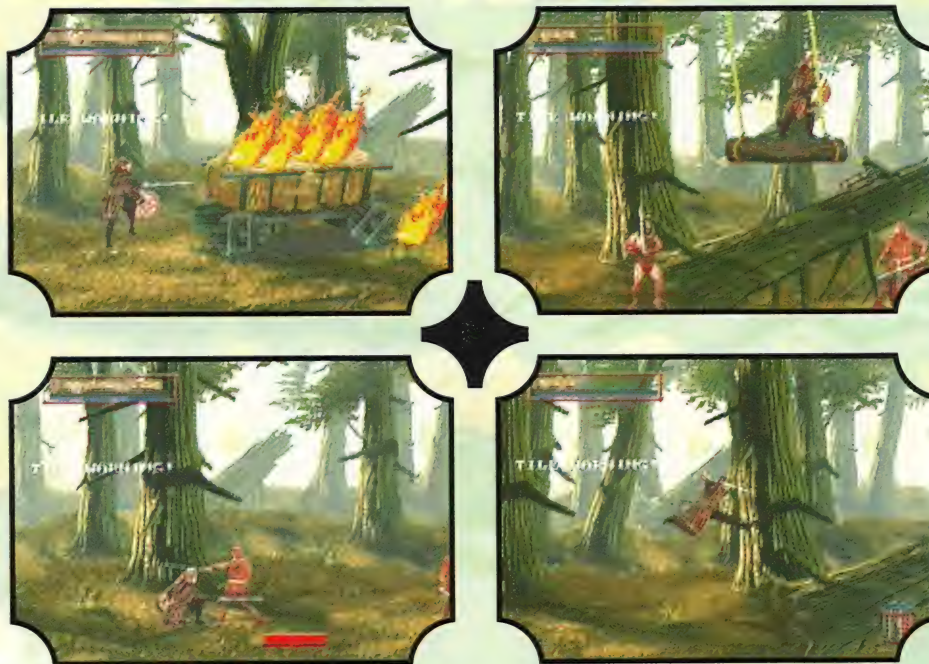
Estas son las verdes praderas de algún reino olvidado. En ellas nos encontraremos a fieros enemigos y algún maquetador desbocado.

## DARK FOREST



El Ballet Zoom nos pondrá las cosas difíciles en algunos momentos.

## PINE FOREST



En estas pantallas podréis apreciar que no contamos aún con una versión acabada del juego. El mensaje que de la parte superior izquierda lo delata.





**H**ace unos meses os ofrecimos la noticia del lanzamiento en **Japón** de la segunda parte de **INTERNATIONAL VICTORY GOAL**. Este programa, al que se le dio el título de **VICTORY GOAL 96**, hizo surgir en la redacción una sana envidia por los usuarios nipones que podían disfrutar de uno de los mejores juegos de fútbol jamás creados. Tal y como ocurrió con la primera entrega, **Sega** ha decidido lanzar este juego al mercado europeo. Para ello se han sustituido los equipos nipones por selecciones nacionales, y además se ha incorporado un editor de jugadores que hará las delicias de los fanáticos de la simulación. Un comentarista, con un inglés no demasiado ortodoxo, y una *intro* modificada, completan el abanico de novedades incluidas en el compacto que dentro de poco se comercializará en **España**. Gráficamente el juego mantiene toda la espectacularidad de la versión ja-



## INTRO



# WORLDWIDE SOCCER 97



## CAMPEON TACTICA



## SAQUE PUERTA

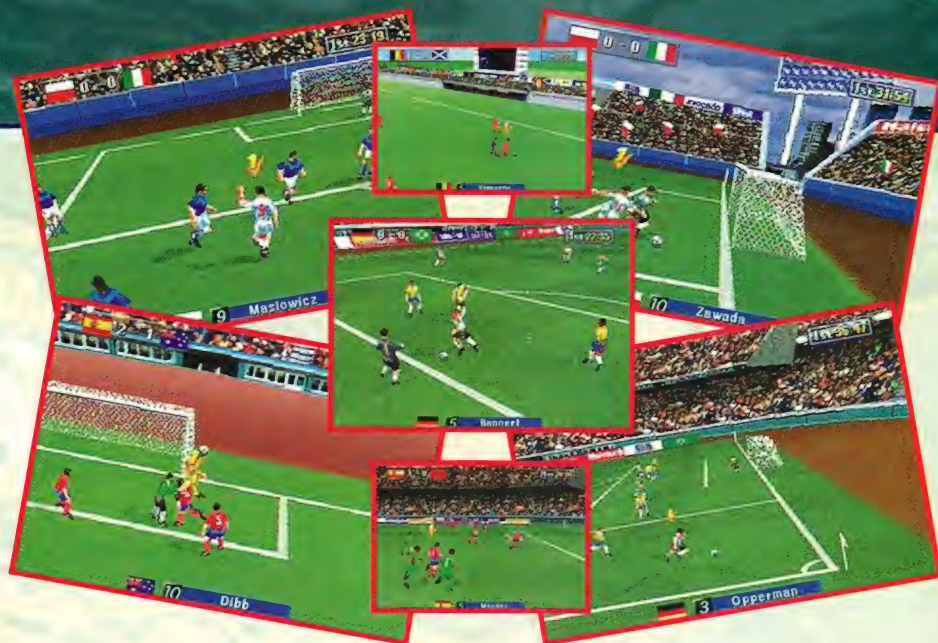


## FALTA

## CORNER







ponesa gracias a los impresionantes gráficos poligonales utilizados. Los desplazamientos de los jugadores, la variedad de movimientos y la velocidad con la que están reproducidos, mantienen toda la frescura del programa original. Las distintas cámaras incluidas permiten, entre otras posibilidades, observar el juego desde un emplazamiento situado en la parte más alta de los estadios.

Además, hay que valorar positivamente que la versión europea supera a la japonesa, situando a **Sega** en lo más alto del escalafón dentro del género deportivo y convirtiendo a este juego en una referencia irremplazable.

JAVIER ITURRIOZ



## SAQUE BANDA



**OPCIONES**

**SELECCIONES**



**EDITOR**

**TARJETA**







**STREET RACER**  
para Game Boy  
contará con  
todos los modos  
de juego que le  
hicieron famoso.



# STREET RACER



**H**an pasado ya varios meses desde que las consolas de 8 bits desaparecieron de la faz de la tierra (por lo menos en cuanto a lanzamientos), mientras que las 16 de bits se encuentran en el paso inmediatamente anterior a su desaparición. Es ley de vida, aunque algunas como *Game Boy*, se nieguen a aceptarla. Es increíble, pero según pasa el tiempo, más amplio es el número de lanzamientos para la portátil de Nintendo, al tiempo que dichas producciones rozan la perfección técnica. Esto será, posiblemente, lo que ocurra con *STREET RA-*

*CER*, un título aparentemente prohibitivo para *Game Boy* pero que, gracias a la genialidad de los programadores de Ubi Soft, será toda una realidad en próximas fechas. De él dará que hablar el impresionante efecto logrado con la carretera (muy semejante al que se creó para la versión *Mega Drive*), un prodigio de movilidad y suavidad nunca visto en la portátil de Nintendo. Es cuestión de esperar, pero desde ya os adelantamos que *STREET RACER* será, sin ninguna duda, uno de los mejores títulos del año para *Game Boy*.

J. C. MAYERICK

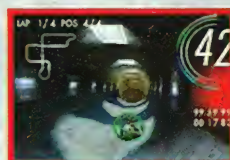




## PISTA 1



**En esta fase Asikitanga debe huir a toda velocidad de los terribles ronquidos de Vegeta Punisher, el volcán.**



## PISTA 2



**El Vauxhall Webble es capaz de sortear todo tipo de superficies, incluida la espalda peluda del oso Punisher.**



## PISTA 3



**Entre los próximos lanzamientos de Scavenger hay un simulador de la vida sexual de The Punisher. Les va la ciencia ficción. Ocupa 1 mega.**



# SCORCHER



**E**n Mega Drive demostraron que eran capaces de lograr lo increíble, y es que Scavenger son especialistas en demostrar teorías poco posibles. Sus juegos van mas allá de toda lógica, y aprovechan las cualidades de la consola al máximo. Después de estar callados durante más de dos años, vienen dispuestos a demostrar todo lo que Saturn puede dar de sí. Los primeros juegos que harán su aparición serán AMOK, un arcade submarino, y SCORCHER, que es

## PISTA 4



**Incluso pilotando por el universo en un artefacto como el que veis en las pantallas podréis seguir oyendo a The Punisher hablando de Amiga.**



suavidad de las texturas también os dejara fuera de sí, y más si tenéis en cuenta la velocidad y complejidad de los decorados, la mayoría con objetos móviles. Podremos sentir la velocidad en nuestras carnes a través de cinco circuitos distintos con increíbles saltos y *loopings* de impresión. El mes que viene, todos los secretos de este título sorprenderá que a más de uno dejará boquiabierto por su extraordinaria calidad.

THE PUNISHER



el que nos ocupa. La estructura del juego es bastante similar a WIPEOUT, pero con la diferencia de que controlaremos también los saltos de nuestra moto-burbuja. La velocidad del juego es alu-

cinante, y supera con creces a lo visto hasta ahora en la consola de Sega. Tanta es que en algunas ocasiones el empleo prolongado del turbo provocará la pérdida de control de nuestro vehículo. La





# MotoToon GRAND PRIX 2



El mejor balance entre velocidad y manejo. Una joya.

PRINCESS JEAN Y SU GRAN SUPER BUGA BUGA

## LOS CHIKUITOS DE LA CALZADA



CAPTAIN ROCK Y SU BOLIDO TRAGAMILLAS

VELOZ COMO NADIE, TENDRÁ QUE AJUSTAR SUS HABILIDADES PARA CONSEGUIR BUENOS RESULTADOS EN EL CAMPEONATO.

Desde la aparición de MOTOR TOON GP, no habíamos tenido noticias de Bandit. El grupo programador que nos deleitó con un original y divertido juego de coches vuelve por sus fueros con una segunda parte de antología. Cinco competidores medirán sus fuerzas en un campeonato con cinco niveles



CIRCUITO

EXTRA

HEAVENLY CASTLE

El último circuito del campeonato entraña una dificultad muy ajustada.

HAUNTED CASTLE

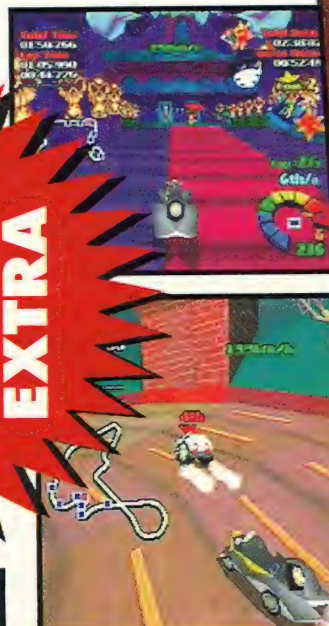


# PLAYSTATION

## a fondo



CONDUCCION



Al conseguir los circuitos EXTRA, ENCONTRARÁS LA CIUDAD CUBIERTA POR LA NIEVE.

**PENGUIN BROTHERS, TAHURES DEL ASFALTO**

LES GUSTA LA VELOCIDAD, POR LO QUE TENDRÁN QUE APURAR EN LAS CURVAS.

**RAPTOR & RAPTOR, DESDE EL ESPACIO.**



**BOLBOX Y SU ROBOTRON ENMASCARADO**

LA SUSPENSIÓN AÉREA DE SU BÓLIDO LES PERMITE SALTARSE ALGUNOS OBSTÁCULOS A LA TORERA.





## MOTOR TOON GP 2



### CIRCUITO

#### GALAXY COASTER

EXTRA

Las subidas constantes os obligarán a coger las flechas para no perder velocidad.



#### CRAZY COASTER



### GOODIES



En esta opción irán apareciendo sorpresillas, como circuitos y personajes extra y tres juegos que incluyen el espectacular Motor Toon R.



### CIRCUITO

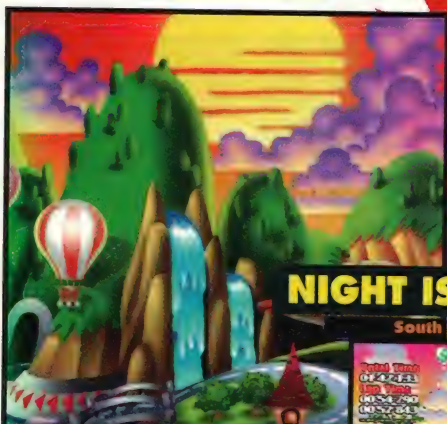
#### GULLIVER NIGHT

EXTRA

Un trazado precioso y acompañado por las mejores melodías de todo el juego.



#### GULLIVER HOUSE 2



### CIRCUITO

#### NIGHT ISLAND

EXTRA

El mismo circuito que la primera parte pero con unos gráficos de primera clase.



#### TOON ISLAND 2

de dificultad. En los tres primeros cada vez que recojas una moneda obtendrás un *item* que puede ayudarte a adelantar posiciones en la carrera. Pero los dos últimos sólo estarán al alcance de los más hábiles, pues no hay *items*. Una vez terminado el juego recibirás un mensaje informando que has conseguido nuevos Goodies. Estos consisten en 3 personajes extra, 5 circuitos nuevos, un juego de tanques en 3D y una versión del clásico juego de los barquitos (ambos con modo *link*). Si consigues terminarte el modo *Expert* te llevarás una gran sorpresa al descubrir MOTOR TOON GP R. Un juego con un Fórmula 1 y un coche de Rally de gran exquisitez gráfica. Conseguirlo todo depende sólo de ti. MTGP2 no te defraudará.

R. DREAMER





VELOZ COMO EL VIENTO PERO GIRA MENOS QUE UN MUÑECO DE NIEVE.

CHING TONG SHANG Y SU FORMULA 1



VANITY SE LUCE A BORDO DE SU HARLEY

LA ELEGANCIA PERSONIFICADA TIENE TODAS LAS CARTAS PARA GANAR.



BILLY THE TOUGH EN SU MAQUINA DE VAPOR



CAMPEONATO



AUNQUE ALGO RÍGIDA ES UNA MÁQUINA POLIVALENTE.



SCEI	
BANDIT INC. OPUS CORP.	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2+LINK
VIDAS	3
FASES	10 CIRCUITOS
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

### GRAFICOS

Han sufrido innumerables mejoras. Todo el entorno gráfico es rico en texturas y colorido. En general se nota un diseño más depurado para todo el juego.

93

### MUSICA

Las composiciones para la segunda parte de MT2 siguen en la misma línea que las de su predecesor.

91

### SONIDO EX

El sonido de los coches y de las explosiones, derrapes y demás está muy conseguido. Las voces digitalizadas también ayudan.

91

### JUGABILIDAD

El juego es muy divertido, pero el uso de los items lo convierte en una auténtica locura. Además, los Goodies proporcionan diversión extra para rato.

94

93

### GLOBAL

El sello magistral de Bandit ha quedado patente con una perfecta combinación de jugabilidad y calidad. Los gráficos y músicas se conjugan para conformar una maravilla dentro del catálogo de PlayStation que, junto a las sorpresas que oculta le convierten en un juego imprescindible para los usuarios de esta consola.

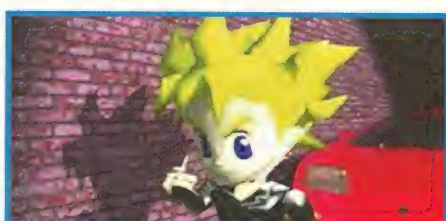
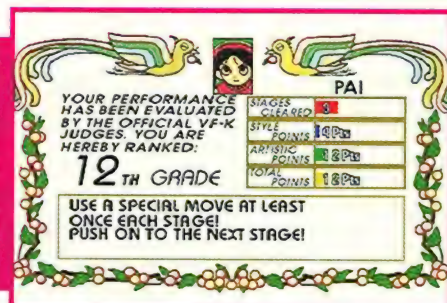
- + Los Goodies que nos proporcionan cada vez que terminas el juego en un nivel de dificultad diferente.
- Que en el último Goodie tan solo había dos modalidades para jugar.



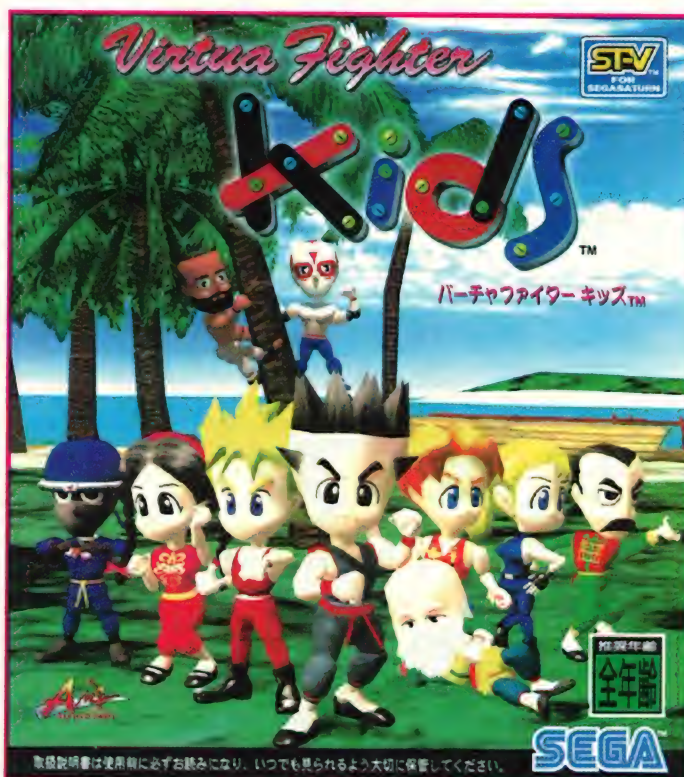


## Ranking Mode

Al contrario que pasara en este modo con el VIRTUA FIGHTER original, la barra de energía se verá recargada en cada nuevo combate, con el consiguiente alivio del nivel de dificultad.



# GIGANTES CABEZUDOS



Son pequeños, tremendamente cabezudos y poseen el mismo espíritu de los héroes de leyenda que los inspiraron. Con VIRTUA FIGHTER KIDS el fenómeno de los Super Deformed llega a Saturn dispuesto a romper los moldes establecidos.





**M**encionarle AM2 a un usuario de *Saturn* es, probablemente, evocarle algunos de los pasajes más emotivos y fascinantes de sus vidas. Este grupo de programación japonés de la compañía *Sega*, sentó cátedra en el mundo del videojuego gracias a unas cuantas creaciones magistrales entre las que destaca, con letras de oro, *VIRTUA FIGHTER*. Punto de referencia y modelo para muchos otros títulos posteriores, *VIRTUA FIGHTER* ha tenido ya unas cuantas secuelas en *Saturn* y no es extraño, por tanto, que ahora podamos disfrutar de una versión *Super Deformed*. Aunque en Europa no existe tradición, en *Japón* los *deformers* (variaciones deformadas del modelo original no exentas de humor) son un fenómeno de masas al que muy pocos grandes personajes del videojuego, cómic o película, han podido substraerse. *VIRTUA FIGHTER KIDS* es un buen ejemplo de este fenómeno y uno de los pocos juegos de tales características (antes apare-



## Combo Maker

Diseñado para los más torpes del lugar (como nosotros), permite crear tus propias combinaciones de golpes y ejecutarlas pulsando simplemente un botón. La pila de *Saturn* se encargará de guardarlas en memoria.



El bueno de Dural también hace aparición en *VIRTUA FIGHTER KIDS*, aunque su aspecto se acerca más a un *Casper* de acero que a un luchador.



## Opciones Ocultas

En la sección de «Dremayer» podrás averiguar cómo seleccionar la vista en primera persona, elegir entre diversos puntos de vista o escoger a Dural en su versión transparente, con un mero oculto en su cabeza.



cieron en *Game Boy TOS-HINDEN* y *WORLD HEROES JET*) que llegan a nuestro país. Para los seguidores de la saga, tanto en *Saturn* como en recreativa, el rediseño de los personajes y escenarios puede provocarle algún que otro ataque de risa. La simpatía de cada uno de los luchadores y la abundancia de «guiños» harán de cada partida una





# VIRTUA FIGHTER KIDS

S A T U R N  
a fondo



## Version Japonesa

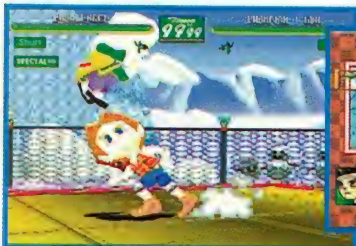
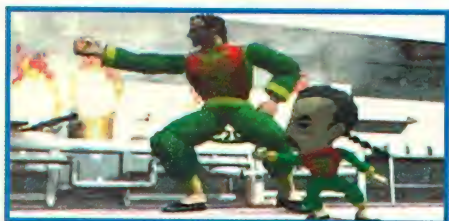


## Version Europea



## Aun mejor que el japonés

Curiosamente, la versión *Pal* de VIRTUA FIGHTER KIDS posee una secuencia de introducción mejorada con respecto a la del original nipón. En la suya los personajes se movían en fondos planos, mientras los europeos podemos disfrutar de complejos decorados.



invitación constante a la sonrisa. A los puristas de los juegos de lucha este cambio puede, sin embargo, no convencerles ya que algunos movimientos, golpes de puño o patadas pierden claridad por la abrumadora presencia de las enormes cabezas. Aunque sea cierto, también lo es que para eso ya estaban las otras versiones, y aquí no cabe duda que los programadores se

han decantado por la simpatía. Si exceptuamos las evidentes diferencias en el apartado gráfico, VIRTUA FIGHTER KIDS no aporta muchas variaciones al concepto de juego que ya vimos en las otras entregas. Los modos de juego son los mismos (*arcade*, *versus*, *time attack* y *ranking*) y sólo nos veremos sorprendidos por una triple repetición automática, al estilo FIGHTING VIPERS, y una opción para simplificar el número de botones para realizar los *combos*. La jugabilidad, como podéis suponer, no ha perdido ni un sólo apice y sigue siendo uno de los apartados más brillantes de este programa y de todo lo que toca AM2.

NEMESIS/DE LUCAR/R. DREAMER



SEGA	
AM2	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	11 COMBATES
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

## GRAFICOS

El nuevo diseño de los luchadores y escenarios es un alarde de ingenio y simpatía. Los conocedores de la saga disfrutarán con esta versión Super Deformed.

91

## MUSICA

Poder elegir entre las melodías de siempre y unas nuevas versiones es todo un hallazgo que desde aquí agradecemos a los responsables.

85

## SONIDO EX

Las voces de los luchadores toman un tono más cómico, acorde con el espíritu humorístico del juego.

88

## JUGABILIDAD

A la diversión y jugabilidad clásicas añádele toda la gracia y simpatía de estos cabezudos personajes. La opción para simplificar los *combos* es fantástica.

92

90

## GLOBAL

VIRTUA FIGHTER KIDS nos brinda la oportunidad de disfrutar en España lo que en Japón es todo un

fenómeno de masas. A los seguidores de toda la saga puede parecerles una bocanada de aire fresco, y a los más pequeños, una visión mucho más alegre de los juegos de lucha. Una opción de compra muy interesante.

+ El diseño y simpatía de los personajes.

- Puede parecer algo más confuso.





# II SALÓN DEL MANGA Y EL VIDEOJUEGO



ESTACIÓ DE FRANÇA,  
DEL 11 AL 13  
DE OCTUBRE

ORGANIZA:



CON LA COLABORACIÓN DE:

**Panasonic** **Technics**  
Hi-Fi Digital



FEDERACIÓN  
ESPAÑOLA DE  
COMIC BOOK PUBLISHERS



## P L A Y S T A T I O N

1 **TEKKEN 2**

Beat'em up ♦ Namco

Ala obra prima de Namco no hay quien la desbanque del primer lugar, y eso a pesar de las tres excelentes novedades que entran en la lista.

2 **RESIDENT EVIL**

Aventura ♦ Capcom

3 **FORMULA 1**

Conducción ♦ Psygnosis

4 **MOTORTOON GP 2**

Conducción ♦ Sony

5 **PENNY RACERS**

Conducción ♦ Sony

6 **RIDGE RACER REVOLUTION**

Conducción ♦ Namco

7 **ADIDAS POWER SOCCER**

Deportivo ♦ Sony

8 **STREET FIGHTER ALPHA**

Beat'em-up ♦ Capcom

9 **JUMPING FLASH 2**

Plataformas 3D ♦ Sony

10 **NAMCO PIECES VOL. 1**

Colección ♦ Namco

## S A T U R N

1 **NIGHTS**

Arcade ♦ Sega

El "experimento" de Sonic Team parece haber calado hondo entre los componentes de la redacción. Un mes más en la cima de la lista.

2 **GUARDIAN HEROES**

Beat'em-up ♦ Sega

3 **SEGA RALLY**

Conducción ♦ Sega

4 **VIRTUA FIGHTER KING**

NOVEDAD

## A L I E N T R I L O G Y ♦ S A T U R N



EL MAS ACIDO

## M O T O R T O O N G P 2 ♦ P L A Y S T A T I O N



EL MAS ADICTIVO

## V I R T U A F I G H T E R K I N G ♦ S A T U R N



EL MAS CURIOSO

## G A M E B O Y

1 **KIRBY'S BLOCKBALL**

Arcade ♦ Nintendo

2 **DONKEY KONG LAND**

Plataformas ♦ Nintendo

3 **DRAGON HEART**

Aventura ♦ Acclaim

4 **BATTLE ARENA TOSHINDEN**

Beat'em-up ♦ Takara

5 **TINTIN EN EL TIBET**

Plataformas ♦ Infogrames

## G A M E G E A R

1 **ARENA**

Shoot'em-up ♦ Sega

2 **SONIC LABYRINTH**

Plataformas ♦ Sega

3 **TINTIN EN EL TIBET**

Plataformas ♦ Infogrames

4 **TAIL'S ADVENTURES**

Plataformas ♦ Sega

5 **JOHN MADDEN 96'**

Deportivo ♦ Electronic Arts

♦ Lista confeccionada a partir de las opiniones independientes de los redactores de esta prestigiosa publicación.





# SUPER 32 EGGS

- Beat'em-up ♦ Sega
- 5** STORY OF THOR NOVEDAD ↓
- Action RPG ♦ Sega
- 6** THE NEED FOR SPEED ↓
- Conducción ♦ Electronic Arts
- 7** VIRTUA FIGHTER 2 ↓
- Beat'em-up ♦ Sega
- 8** SHINNING WISDOM ↓
- RPG ♦ Sega
- 9** BUST A MOVE 2 NOVEDAD ↓
- Puzzle ♦ Acclaim
- 10** ALIEN TRILOGY NOVEDAD ↓
- Shoot'em-up ♦ Acclaim

- 1** SUPER MARIO 2: YOSHI'S ISLAND NOVEDAD ↓
- Plataformas ♦ Nintendo
- Cuando Mario o familia se ponen en marcha, no hay juego que les quite el privilegio de liderar la lista de éxitos que se precie de serlo.
- 2** DK COUNTRY 2 NOVEDAD ↓
- Plataformas ♦ Nintendo
- 3** SECRET OF EVERMORE NOVEDAD ↓
- Action-RPG ♦ Square
- 4** TETRIS ATTACK NOVEDAD ↓
- Puzzle ♦ Nintendo
- 5** U.S. SOCCER DELUXE NOVEDAD ↓
- Deportivo ♦ Konami
- 6** BREATH OF FIRE 2 NOVEDAD ↓
- Action RPG ♦ Capcom
- 7** KILLER INSTINCT NOVEDAD ↓
- Beat'em-up ♦ Nintendo
- 8** KIRBY'S DREAM COURSE NOVEDAD ↓
- Arcade ♦ Nintendo
- 9** TOY STORY NOVEDAD ↓
- Arcade ♦ Disney Interactive
- 10** MAUI MALLARD NOVEDAD ↓
- Plataformas ♦ Disney Interactive

- 1** TOY STORY NOVEDAD ↓
- Arcade ♦ Disney I.
- No hay líder del mes anterior que no lo haya sido este, y *Mega Drive* no va a ser menos. De nuevo, *TOY STORY* es el rey de la 16 bits de Sega.
- 2** LIGHT CRUSADER NOVEDAD ↓
- Action-RPG ♦ Sega
- 3** COMIX ZONE NOVEDAD ↓
- Beat'em-up ♦ Sega
- 4** MAUI MALLARD NOVEDAD ↓
- Plataformas ♦ Disney Interactive
- 5** MICROMACHINES '96 NOVEDAD ↓
- Conducción ♦ Codemasters
- 6** POCAHONTAS NOVEDAD ↓
- Plataformas ♦ Sega
- 7** VECTORMAN NOVEDAD ↓
- Shoot'em-up ♦ Sega
- 8** SOLEIL NOVEDAD ↓
- Action-RPG ♦ Sega
- 9** SUPER SKIDMARKS NOVEDAD ↓
- Conducción ♦ Acid Software
- 10** BUGS BUNNY NOVEDAD ↓
- Plataformas ♦ Sega

- 1** KING OF FIGHTERS '95 NOVEDAD ↓
- Beat'em-up ♦ SNK
- 2** PULSTAR NOVEDAD ↓
- Shoot'em-up ♦ SNK
- 3** METAL SLUG NOVEDAD ↓
- Shoot'em-up ♦ Nazca Corporation
- 4** FATAL FURY REAL BOUT NOVEDAD ↓
- Beat'em-up ♦ SNK
- 5** SAMURAI SHODOWN 3 NOVEDAD ↓
- Beat'em-up ♦ SNK
- 1** ZELDA'S ADVENTURE NOVEDAD ↓
- Aventura ♦ Philips
- 2** APPRENTICE NOVEDAD ↓
- Plataformas ♦ Philips
- 3** BURN: CYCLE NOVEDAD ↓
- Aventura ♦ Philips
- 4** LOST EDEN NOVEDAD ↓
- Aventura ♦ Cryo
- 5** MAD DOG MCCREE 2 NOVEDAD ↓
- Shoot'em-up ♦ Capdisc





**ALGUNOS JUEGOS, QUIZA SOLO LOS ELEGIDOS, TIENEN LA VIRTUD DE CRECER EN SU GRANDEZA A MEDIDA QUE AVANZAMOS EN SU DESARROLLO. PENNY RACERS ES UNO DE LOS MEJORES EJEMPLOS QUE PUEDEN ILUSTRAR ESTA GRAN VIRTUD DE LOS REYES DE LA CONSOLA.**



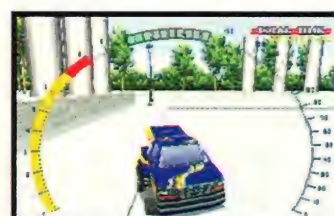
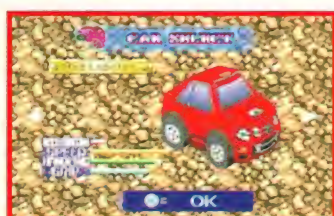
## DOS JUGADORES



*Lejos de ser un modo de relleno para ampliar un poco más la oferta en jugabilidad, el modo versus resulta tan divertido, completo en opciones y emocionante como la modalidad para un solo jugador.*



La primera impresión que puede sacar el jugador que se acerca a **PENNY RACERS** se podría resumir de la siguiente manera: «No está mal... es gracioso... divertido aunque algo duro de pilotar... y ninguna maravilla de la técnica... vamos, uno de tantos». Esta opinión podría venir acompañada por una alabanza hacia sus abundantes opciones e increíbles posibilidades de construir nuestros propios vehículos. Tras unas cuantas partidas, cuando su coche comienza a ser algo más competitivo y ya han empezado a salir nuevos circuitos, de su valoración inicial es posible que sólo siga pensando «...que no es ninguna maravilla de la técnica», porque el resto de argumentos se habrán desvanecido.

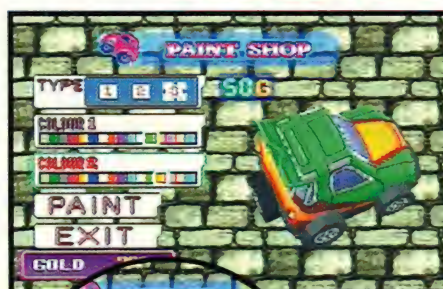


# EL PRECIO DE...

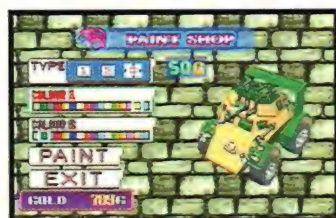




## CHAPA Y PINTURA



**PENNY RACERS** nos brinda la oportunidad de desarrollar nuestras facultades creativas a la hora de decorar nuestro coche. Cada carrocería cuenta con sus propias opciones y muchas combinaciones en los colores.



## MENU



Para entonces estará disfrutando como un enano con el considerable aumento de velocidad y de manejabilidad de ese coche pintado y mejorado carrera a carrera por él mismo. Ya habrá empezado a controlar qué neumáticos son los me-

jores para la tierra y cuáles para el asfalto, y qué combinación de componentes le ofrece mayores garantías de triunfo. Cuando consiga quedar entre los tres primeros de todos los circuitos aparecidos, entrará en un nuevo campeonato mundial con otros recorridos y nuevos contrincantes con unos cacharros impresionantes. Y es aquí donde comienza la verdadera y súper-adictiva acción de **PENNY RACERS**, porque tras este modo aparecerá otro con más opciones, rivales más potentes y accesorios tan sumamente caros que para conseguirlos deberemos competir durante otros cientos de carreras. En ese momento ya estará

## CIRCUITOS



Al principio son sólo unos cuantos, pero a medida que avancemos en el juego irán surgiendo bastantes más. Aún no sabemos cuantos hay.



## CORRIER



## PENNY RACERS



COMO PODEIS OBSERVAR EN ESTAS PANTALLAS, LA CANTIDAD Y CALIDAD EN EL DISEÑO DE LOS COCHES ES, SIMPLEMENTE, ALUCINANTE. LAS UNICAS LIMITACIONES EN ESTE JUEGO SON TU GUSTO Y TU CURIOSIDAD.



completamente cautivado por su indescriptible jugabilidad... y aún le queda por descubrir el modo para dos jugadores simultáneos. Este apasionante *versus* a pantalla partida posee también varias perspectivas de juego, idéntica velocidad y una rutina similar a la de la recreativa ACE DRIVER, con la que el segundo jugador disfruta de mayor potencia que el que va primero. Este modo también permite cargar nuestros coches preparados del modo individual.

Por si esto no fuera suficiente para atraer a los amantes de los juegos de conducción, este festival de diversión y velocidad cuenta, además, con una excelente banda sonora con gran variedad de temas que destacan por su buena orquestación y unos ritmos muy desenfadados.

## WORLD CHAMPIONSHIP



Este nuevo modo aparece al terminar todos los circuitos entre los tres primeros. Tampoco parece tener final y cuenta con unos rivales más potentes, más opciones y unos premios más cuantiosos.



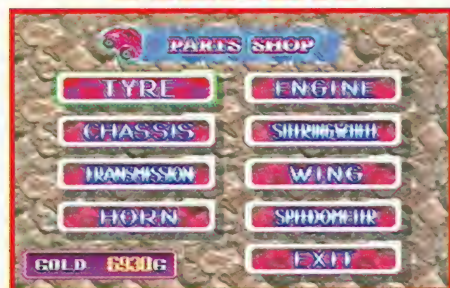
## CONFIGURACION COCHE







### TIENDA



### RESULTADOS

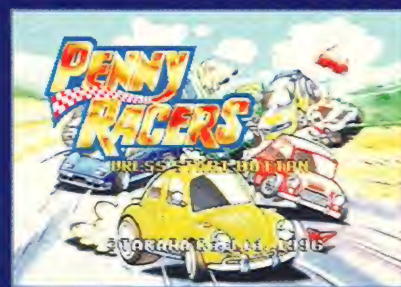


Aunque no a la misma altura que la música, los efectos sonoros cubren bastante bien el expediente y sólo merecen destacarse algunas de las bocinas que se pueden comprar, especialmente el relincho del caballo y el alarido del diablo. Como resumen, **PENNY RACERS** es uno de los juegos de conducción más completos y sorprendentes que hemos podido ver en nuestra vida. Los aciertos acumulados en su programación dejan a un lado algunas deficiencias como la brusquedad de movimientos y nos permiten darle una nota sobresaliente. Todos los que opten por adquirirlo sabrán a los pocos días de comprarlo el porqué nos tiene tan alucinados a los miembros de esta redacción. Una bestia de la jugabilidad totalmente recomendable.

DE LUCAR



### CARROCERIAS



TAKARA	
TAMSOFT	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	15 CIRCUITOS
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

### GRAFICOS

Aunque técnicamente no es ninguna joya, la gran cantidad de carrocerías y circuitos hacen que resulte un juego con un gran atractivo visual.

85

### MUSICA

Se ha respetado el excelente repertorio de animadas melodías que aparecieron en la versión japonesa de este juego. Acabarás por tararearlas.

92

### SONIDO EX

No es uno de los apartados más brillantes. Sin ser nada glorioso cuenta con algunos detalles, por ejemplo las bocinas, realmente sorprendentes.

84

### JUGABILIDAD

Tras cientos y cientos de partidas aún no conocemos el verdadero final de este juego que parece crecer en cada carrera. Todo un modelo de jugabilidad.

94

92

### GLOBAL

El 97% de las personas que ha probado este juego lo han catalogado de fantástico, y sólo unos pocos han podido mantenerse al margen. Pese a que evidencia algunas limitaciones y deficiencias en el apartado de los movimientos, **PENNY RACERS** es uno de los juegos más divertidos, completos y con más posibilidades.

+ Sus increíbles posibilidades y los miles de horas de juego garantizadas.  
- La brusquedad inicial de sus movimientos.



# Valor y al Thor



A lo largo de estos meses hemos estado hablando, tanto en las páginas dedicadas a los lanzamientos en Ja-pón como en las pre-views, sobre la esperada continuación de STORY OF THOR en *Saturn*. Pues bien, la espera ha llegado a su fin. El estupendo Action RPG que en su país de origen recibió el nombre de THOR a secas y THE LEGEND OF OASIS en el mercado yankee, llega al



**De la mano de Sega y Ancient nos llega la continuación de uno de los Action RPG de mayor éxito en Mega Drive. Con música de Yuzo Koshiro y gráficos de ensueño, Story of Thor 2 promete ser un éxito.**

continente europeo con el nombre de STORY OF THOR 2 con notables diferencias con respecto a su predecesor en *Mega Drive*. De los gráficos poco se puede decir que no expliquen por si solas las pantallas que acompañan a este texto.

Las perreras animaciones de las que hacía gala el protagonista del THOR de *Mega Drive*







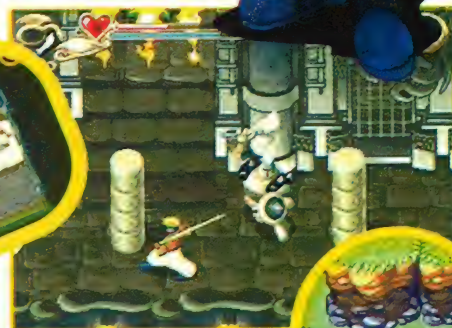
## comparativa

Las diferencias gráficas entre el THOR de Mega Drive y su secuela de Saturn son abismales. Tanto en colorido, animación de los personajes y la calidad de los escenarios.

(en el que corría como Felix El Gato con un escorpión en los calzoncillos) han sido felizmente mejoradas en su traslado a *Saturn*, al igual que todos los escenarios y el diseño de los personajes en general. Faltaría menos teniendo en cuenta la enorme superioridad técnica de *Saturn* respecto a su hermana de 16 bits. Contando con ese enorme potencial, los grafistas de *Ancient* han podido dar rienda suelta a su imaginación para crear los enormes *Final Bosses* que ponen la guinda a los diferentes parajes que rodean Oa-

sis. A través de estas tenebrosas tierras, Leon, el protagonista, deberá reencontrarse con los espíritus de la naturaleza, cautivos de nuevo bajo el poder de Agito.

Y es que el villano por excelencia de la saga *STORY OF THOR* ha vuelto a la vida reencarnándose en un gigantesco ciruelo, extendiendo sus raíces por toda la tierra de Oasis y levantando de su sueño a toda una colección de criaturas de ultratun-



No sólo sirven para fundir a los enemigos. El arco permite activar palancas de otros pisos y el bastón nos abrirá el camino entre los árboles.

cimitarra

baston

arco



## STORY OF THOR 2



ba (zombies, ratas, abogados, jefes de sistemas...). Por fortuna, Leon cuenta con una importante ventaja respecto a su rival: el número de espíritus amigos ha pasado de cuatro a seis. A Dytto, Efrete, Bawu y Shade se unen ahora Brass, señor del sonido, con un berrido aún mas irritante y letal que el de *The Punisher*, y Airl, el espíritu que gobierna el aire y que permite volar por unos instantes. Además, y a diferencia del THOR de *Mega Drive*, las armas son indestructibles e infinitas, con lo que podemos cascar a los zombies a gusto con la cimi-

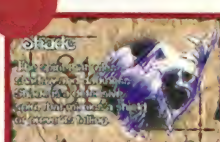
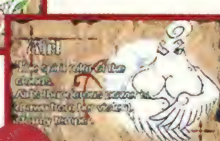
tarra, sin miedo a que se rompa. Pero claro, como esto no es jauja, *Ancient* ha eliminado en *Saturn* algunos de los elementos que más facilitaban la labor del jugador en *Mega Drive*. Se acabó mirar el mapilla para saber el siguiente punto al

que ir. Esto es la Edad Media y deberás guiarte tu solito a través de los bosques y los pantanos de Oasis. También se ha puesto fin al chollo de grabar la partida desde el menú, ahora estarás obligarlo a hacerlo en determinados puntos del mapeado. Lo que no ha variado en absoluto es el buen hacer de *Yuzo Koshiro*, el genial compositor responsable de las melodías de *ACTRAISER I y 2*, *STREETS OF RAGE*, que parece haber vuelto a reencontrar su sitio en es-



## los 6 espíritus

Una vez liberados de su cautiverio, no dudarán en ayudar a Leon a encontrar nuevos caminos y derrotar a las legiones de enemigos que invaden las tierras que rodean Oasis.







No te pierdas rípió de la sección de trucos de «Dremayer». Podrás averiguar cómo introducir un segundo jugador.



## 2 jugadores

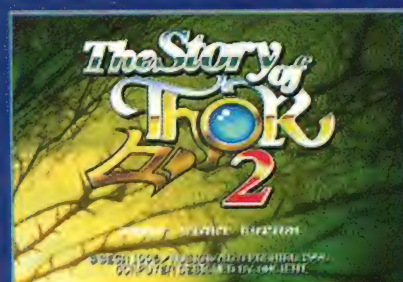


te mundo tras producir ese bordido sonoro llamado STREETS OF RAGE 3. En **STORY OF THOR 2** volvemos a disfrutar del Yuzo de siempre, orquestal y soberbio, cuya banda sonora hace acto de aparición sólo en los momentos precisos, en un efecto parecido al *Imuse* de Lucasarts. Con todos estos elementos gráficos y sonoros, **Ancient** ha unificado en un solo título todo lo que un fan de los *Action RPG*



podría aspirar en vida: buenos gráficos, un sonido fantástico y una jugabilidad arrolladora que recuerda por su carga adictiva y su sencillez de manejo al número uno del género: **THE LEGEND OF ZELDA**. Y ya que es imposible que Link protagonice un juego de **Saturn**, al menos podrás encontrar en **STORY OF THOR 2** todos los elementos que han hecho grande a este género.

NEMESIS



SEGA	
ANCIENT	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	1 (PERO MUY LARGA)
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

### GRÁFICOS

La mejoría gráfica frente al THOR de Mega Drive es abismal, no sólo en colorido, sino en el mayor tamaño de los personajes y el detalle en los escenarios.

93

### MÚSICA

La mano del genial Yuzo Koshiro se deja notar en una partitura de líneas clásicas que hace su aparición en los momentos precisos.

90

### SONIDO FX

El resto del aspecto sonoro se completa con una galería de magníficos efectos sonoros, sospechosamente parecidos a los de **STREETS OF RAGE**.

84

### JUGABILIDAD

La influencia de **ZELDA** se deja notar en un *Action RPG* absolutamente jugable, en el que el nivel de dificultad ha sido medido a la perfección.

92

92

### GLOBAL

Con el permiso de **DRAGON SAVOR** (que no llegará hasta final de año) estamos ante el *Action RPG* del año para Saturn. Lástima que no lo hayan traducido, hubiera sido el colofón perfecto a un juego bien hecho, muy divertido y profundamente adictivo. Sin ninguna duda, si hubiera un **ZELDA** para Saturn sería como este.

+ Pocos *Action RPG* han conseguido reunir jugabilidad, diversión y dificultad como éste. Una paradoja.  
- ¿Quién demonios es el THOR ese al que hacen referencia tanto el flujo de HD como el de Saturn?





**Fue uno de los primeros grandes éxitos de PlayStation. Si eres un apasionado de las plataformas y además no haces ascos a las 3D, JUMPING FLASH II es tu juego. Una mezcla perfecta entre originalidad y diversión con un resultado explosivo.**

Si algo se pudo decir de la primera entrega de este **JUMPING FLASH II** es que, sobre todo, era original. Con la llegada de esta segunda parte, **SCE** colma los deseos de una buena parte de usuarios que encontraron en **JUMPING FLASH** la fusión perfecta entre las plataformas y la técnica 3D. Hablar de las virtudes del título que nos ocupa es hablar de un juego casi idéntico a su predecesor pero con algunas mejoras técnicas, que afectarán sobre todo al nivel gráfico. De hecho, se han incluido nuevos efectos de luz que dan una vistosidad inusual al juego, al tiempo que se ha mejorado el efecto del agua cuando nos desplazamos por las profundidades marinas. Destaca también la suavidad con que se genera todo en pantalla, con lo que suponemos que el *engine 3D* ha sido mejorado notablemente. Lanzarse por las montañas rusas del quinto nivel es una experiencia simplemente increíble. Por lo demás, poco más que decir, músicas semejantes, menús y opciones bastante parecidas y las misma jugabilidad de siempre. Si tenéis la oportunidad de haceros con él, no desesperéis (al principio es un poco lioso), en poco tiempo le sacaréis todo el partido al juego. Por cierto, cuando os terminéis el juego, probad con el modo **TIME ATTACK**, es genial.

**J. C. MAYERICK**





# PLAYSTATION



## a fondo

### PLATAFORMAS

#### MUNDO UNO

##### SUB-MUNDO 1



JEFE FINAL

##### SUB-MUNDO 2



#### MUNDO DOS

##### SUB-MUNDO 1



JEFE FINAL

##### SUB-MUNDO 2



#### MUNDO TRES

##### SUB-MUNDO 1



JEFE FINAL

##### SUB-MUNDO 2



#### MUNDO CUATRO

##### SUB-MUNDO 1



JEFE FINAL

##### SUB-MUNDO 2



#### MUNDO CINCO

##### SUB-MUNDO 1



JEFE FINAL

##### SUB-MUNDO 2





# JUMPING FLASH II

PLAYSTATION  
a fondo



## MUNDO SEIS

SUB-MUNDO 1



SUB-MUNDO 2



## ENEMIGO



El enemigo final, como no podía ser de otra

## FINAL



forma, resultará ser un escollo casi insalvable.

## ITEMS



Los distintos items nos reportarán



energía, vidas y nuevas armas con las que combatir.

## BONUS GAME



En los niveles de bonus podremos conseguir vidas.

## MUU MUU



Hemos de salvar a cuatro Muu Muu y buscar la salida.



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	4
FASES	6x3
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

## GRAFICOS

Se ha mejorado en general, aumentado incluso la extraordinaria sensación de vértigo que nos invadirá el cuerpo cuando estemos a una gran altura.

92

## MUSICA

Aun siendo melodías diferentes, no se nota una semejanza entre la calidad de éstas y las de su predecesor. Por lo tanto, todo sigue más o menos igual.

88

## SONIDO EX

Al igual que ocurría con su predecesor, el juego está plagado de simpáticos sonidos y voces que dotan de un ambiente festivo a toda la aventura.

91

## JUGABILIDAD

La misma jugabilidad y, ante todo, la misma escasa dificultad. Por suerte, siempre nos queda el recurso de enfrentarnos al modo Time Attack.

93

91

## GLOBAL

Al seguir todo prácticamente igual, es lógico que JUMPING FLASH II nos siga gustando tanto como su predecesor. Sus escasas innovaciones (sobre todo a nivel gráfico), son suficientes para rubricar un producto que ya de por sí debería atraer a muchos usuarios de PlayStation. No sería mala idea que probases con él...

- + El vértigo y la montaña rusa de la quinta fase. Un prodigio... que llegará a marearte.
- Una vez más, la escasa dificultad del juego. Un poco de insistencia servirá para acabar con él.



# concurso

MARVEL  
COMICS

## IRON X-O MAN MANOWAR IN HEAVY METAL



Arcadia, Acclaim y Famosa quieren premiar vuestra fidelidad y sortean treinta espectaculares premios. Los primeros quince ganadores se llevarán una magnífica figura-proyector y el espectacular juego de IRONMAN en el formato que elijáis (PC CD-ROM, PSX o SATURN). Los quince segundos premios consisten en una figura de acción, y el mismo juego también en el formato que elijáis. Para conseguirlos, sólo tenéis que mandar un dibujo de algo relacionado con los personajes del juego IRONMAN (dibujo, no cómic ni historietas) antes del día 30 de Octubre a: Ediciones Reunidas, S. A. Revista SUPER JUEGOS. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO IRONMAN».

NOMBRE: PEDRO APELLIDOS: RUIZ ACEVEDO  
DOMICILIO: C/LARGA Nº28 POBLACION: Bollullos Mitación  
PROVINCIA: SEVILLA C.P.: 41110 TEL.: 5765177

Acclaim

Arcadia

Famosa

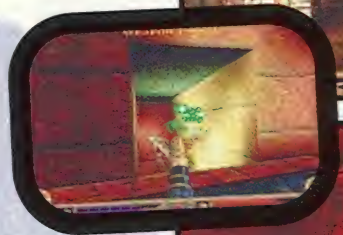
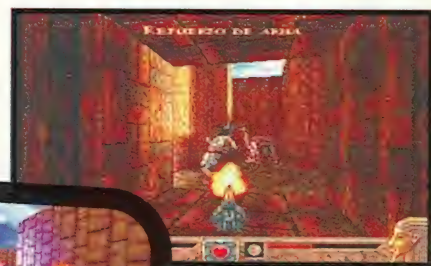


# Exhumed

# Morir todavía

¿Qué andan buscando los alienígenas en el Valle de los Faraones? Nadie lo sabe y muy pocos han sobrevivido para contar lo que ocurre. A ti te acaban de encomendar la misión de averiguarlo.

Nunca hemos ocultado nuestra absoluta pasión y debilidad por juegos como DOOM o ALIEN TRILOGY. Aunque aún quede por ahí algún excéptico que no reconozca las muchas virtudes del género, lo cierto es que la gran mayoría ya se han rendido ante la evidente calidad y la enorme jugabilidad de tales programas. Saturn, hasta ahora un poco reticente a hacerles un hueco en su catálogo, se va a sacar la espina con este extraordinario programa llamado **EXHUMED**, un juego que poco o nada tiene que envidiar a los grandes clásicos de esta disciplina. Ambientado en el lejano Egipto, **EXHUMED** es similar en su desarrollo al DOOM (hay que acabar con los enemigos y encontrar las llaves para acceder a otro escenario) pero con más elementos de aventura, ya que aquí deberemos deambular de





#### Armas

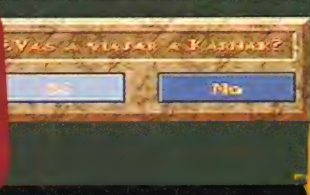


#### Marcelo

#### Transporte Ecológico



Para ir de un escenario a otro dispondremos del camello Romualdez. Además de ser muy veloz, habla.



#### Opciones



#### Efecto luz



Uno de los aspectos más vistosos del juego son los efectos de luz producidos por ciertos disparos. Es lo más sobresaliente de este programa.

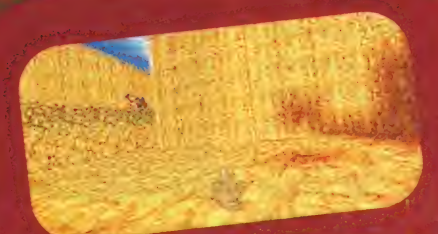


un lado a otro buscando unos cuantos objetos de carácter mágico. Al contrario que en otras ocasiones, en este juego la gran dificultad no viene dada por los enemigos, sino por las dificultades del terreno y sus numerosas trampas en forma de láser o plataformas deslizantes. La ambientación, que junto



a los movimientos es uno de los apartados más importantes de este tipo de programas, está realmente conseguida y resulta fascinante caminar por este impresionante y cautivador entorno. Además, hay que destacar que **EXHUMED** ha incluido relieve o desniveles en el terreno, escenarios con varios pisos y

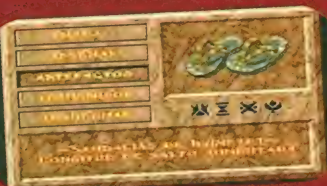
#### Invisibilidad







## Items



## Visor



## Cargar Partida



fases como la del paso de Sobek, con un desarrollo casi vertical en la que sólo un gran salto hará posible nuestro avance.

Pero si hay algo en el apartado gráfico que apreciarán especialmente los usuarios de **Saturn**, son los efectos y juegos de luces de algunas armas por su brillantez y gran espectacularidad. En cuanto a lo que se refiere a jugabilidad, **EXHUMED** es mane-

jable, poco liso en sus recorridos y misiones, y en lo que se refiere a la acción es trepidante. El hecho de que la munición de las armas sea bastante limitada añade emoción a esta aventura, obligándonos a una búsqueda constante. **EXHUMED** posee todo lo necesario para entrar en el grupo de los elegidos. Calidad y recursos, le sobran.

DE LUCAR



SEGA/BOH INTERACTIVE

LOBOTOMY SOFTWARE

MEGAS	CD-ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	B+
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

## GRAFICOS

La ambientación está muy lograda, disfrutando de increíbles efectos de luz y relieve. Los movimientos cuentan con la velocidad y la suavidad perfecta.

92

## MUSICA

Una buena recreación musical de los ritmos y sonidos típicos de aquellos lares. Está bien pero acabaréis por quitarla tras unas cuantas partidas.

88

## SONIDO EX

Prácticamente nada que objetar al sonido de las armas y demás efectos especiales del juego. No alcanzan la maestría de DOOM pero son convincentes.

89

## JUGABILIDAD

El hecho de potenciar los elementos de aventura y las dificultades físicas del terreno, potencian aún más la clásica jugabilidad de este tipo de programas.

92

92

## GLOBAL

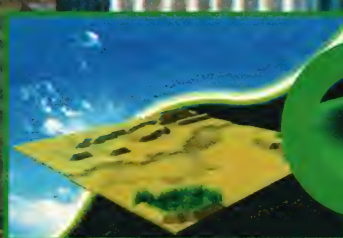
**EXHUMED** posee las cotas de calidad suficientes para hacer frente a los grandes del género, permitiéndose el lujo de incorporar algunas lindes, como los efectos de luz, especialmente interesantes. Suave y veloz en los movimientos, vistoso y variado a nivel gráfico y jugable pero no sencillo, es sin duda uno de los grandes.

- + Los efectos de luz y los escenarios con desnivel.
- Nada merece destacarse en este apartado.

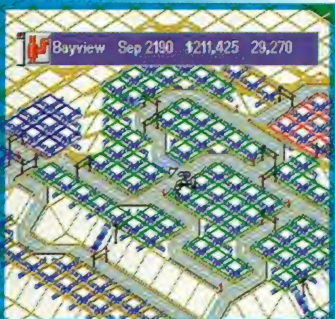


# EL GRAN

Han pasado ya ocho meses desde el lanzamiento en España de este clásico de la simulación para Saturn. Los usuarios de PlayStation no merecían tanta espera por este título, obligado en cualquier formato.



## Alcantarillado



Si queremos conocer la evolución de nuestra ciudad, no tenemos más que echarles un vistazo.

Abastecer de agua y desagües a la ciudad debe ser la primera obra que acometamos.

## G r á f i c o s

Budget			
Property Taxes	2169	2169	
Rate%	To Date	Year End	Estimate
1	\$101	\$155	
Year to Date Total	-\$3,229	-\$4,844	
End of Year (est.)	\$2,137MM		
Current Treasury		\$2,137MM	
End of Year Treasury		\$2,137MM	



**M**axis rubricó, hace ya algún tiempo, que su fanatismo por los juegos de simulación esta más que justificado. Desde su primer e inolvidable SIM CITY, el mundo de los simuladores ha evolucionado notablemente, alcanzando niveles de complicación y realismo ciertamente

para compatibles PC y Mac, el mejor juego que la compañía ha creado, y aún hoy, como es el caso que nos ocupa, siguen apareciendo nuevas versiones del mismo. Hablar de esta versión para PlayStation es, por fuerza, compararlo con la adaptación que hace unos meses apareció para Saturn. Pese







# EL CONCURSO



**P**LAYSTATION TE DA LA OPORTUNIDAD DE DAR UN BUEN GOLPE Y GANAR UNO DE ESTOS CINCO ESTUPENDOS PREMIOS. LOS TRES PRIMEROS GANADORES RECIBIRAN UN MAGNIFICO LOTE DE UNA PLAYSTATION, Y UN TEKKEN 2. HABRA TAMBIEN DOS SEGUNDOS PREMIOS DE UN TEKKEN 2. PARA CONSEGUIRLO, SOLO TIENES QUE MANDAR EL CUPON (NO SE ADMITIRAN FOTOCOPIAS) ANTES DEL 31 DE OCTUBRE A LA DIRECCION QUE SE INDICA. NO OS OLVIDEIS PONER EN EL SOBRE "CONCURSO TEKKEN 2."



# PLAYSTATION

## a fondo



SIMULACION

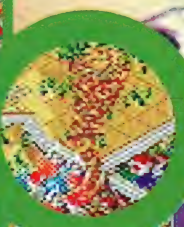
### Desastres

Cuando nuestra ciudad muestre un buen aspecto, un inoportuno desastre arrasará con todo.

### Editor



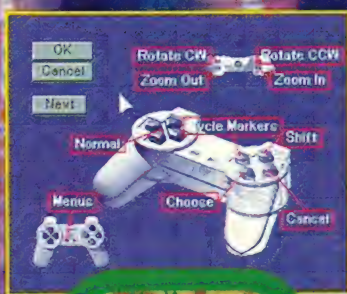
Una opción ideal para los que no gusten de los mapas que Sim City 2000 generará para nosotros.



### Zoom



Si queremos observar la ciudad con detalle, esta será nuestra mejor opción.



MAXIS	
MAXIS	
MEGAS	CD
JUGADORES	1
VIDAS	DINERO
FASES	1
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

### GRAFICOS

Magníficos como ya nos tiene acostumbrados Maxis con cada uno de los simuladores que diseñan para nosotros.

90

### MUSICA

Una estupenda y tranquila banda sonora nos acompañará durante todo el juego (si no la desconectamos, claro).

85

### SONIDO EX

Magníficos efectos de sonido con los que ambientar convenientemente cada una de las ciudades que creamos.

88

### JUGABILIDAD

Es como todo. Al que le guste este tipo de juegos, le encantará. Al que no le guste, más vale que los vaya probando.

93

90

### GLOBAL

Un clásico como SIM CITY 2000 siempre es bienvenido.

Que la adaptación para PlayStation sea un poco lenta no quiere decir que Maxis haya realizado un mal trabajo. Debemos tener en cuenta que las consolas cuentan con ciertas limitaciones que no tenían los ordenadores para los que inicialmente fue diseñado SIM CITY 2000.

El juego es sí, un auténtico clásico que debería gustar a todo el mundo. En determinados momentos se ralentiza un poco, aunque no es ningún obstáculo.

llado (por medio de cajas de herramientas volantes) de un uso muy cómodo con el ratón. Desaparece un nivel de zoom, quedando en dos, mientras que la presentación gráfica de los menús, aunque diferente, sigue siendo correcta. Tan solo la lentitud general del juego nos evitará emular con rectitud los diseños de una gran ciudad... como la del Manzano.

J. C. MAYERICK

# SIM CITY 2000



# PERDIDOS

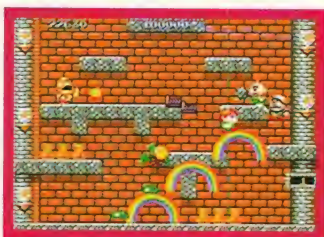
**NOS PERDIMOS LA EXCELENTE VERSIÓN MEGA DRIVE, PERO GRACIAS A ACCLAIM AL MENOS PODREMOS DISFRUTAR DEL CLÁSICO RAINBOW ISLANDS EN SATURN Y PLAYSTATION, ACOMPAÑADO DEL TÍTULO QUE CONSAGRÓ A TAITO COMO UNA DE LA COMPAÑÍAS LÍDERES EN LOS SALONES RECREATIVOS: BUBBLE BOBBLE.**



**N**o contenta con distribuir los títulos de Taito en Europa, Acclaim ha decidido además versionar dos de sus mayores clásicos: BUBBLE BOBBLE y RAINBOW ISLANDS. Para ello ha contado con el excelente equipo de profesionales que se encargaron de las adaptaciones a ordenadores de 16 bits. Dave Broadhurst de Software Creations (en el caso de BUB-

BLE BOBBLE) y Steve Turner y Andrew Braybrook de Graftgold (en la conversión de RAINBOW ISLANDS), han unido sus fuerzas para crear la mejor adaptación hasta la fecha de estos clásicos de los salones recreativos. Curiosa-

mente, el título que cerraba la trilogía, PARASOL STARS, creado exprofeso para el mercado doméstico, no ha sido incluido en esta recopilación, que recoge las versiones originales de BUBBLE BOBBLE (con unos ligeros retoques gráficos), RAINBOW ISLANDS y una versión mejorada de ISLANDS en el que Graftgold aprovecha el hardware de PlayStation y Saturn para incorporar un mayor detalle y colorido en los gráficos. Lo que de ninguna manera se

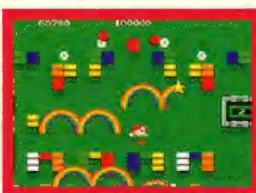


## BUBBLE BOBBLE: LA LEYENDA DE BUB Y BOB



Convertidos en sendos dragones, a Bub y Bob les esperan cien niveles de puras plataformas con la única arma de sus pompas.





## RAINBOW ISLANDS: DOS VERSIONES DE UN CLASICO



Las coloristas aventuras de Bub llegan a 32 bits en dos versiones: la original y sus 16 colores, y la enhanced, con mejores gráficos.



puede mejorar es la jugabilidad de estos títulos míticos, que llenarán de nostalgia a los que jugamos y disfrutamos con las recreativas originales y sus conversiones al mercado doméstico, y sorprenderán a aquellos que todavía pudieran desconocer las virtudes de dos de los pilares que sostienen la historia de las plataformas. Una leyenda que continuará en BUBBLE BOBBLE 2, que de la mano de Virgin llegará en breve a PSX y Saturn.

NEMESIS



## PARASOL STARS: EL GRAN AUSENTE



Creado por Taito exprofeso para PC Engine, la tercera entrega de la trilogía



BUBBLE BOBBLE, PARASOL STARS, es la gran ausente de esta recopilación.



ACCLAIM	
PROBE	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	3
FASES	100-7
CONTINUACIONES	9-3
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

### GRAFICOS

La extrema sencillez de BUBBLE BOBBLE y RAINBOW ISLANDS compiten con el detalle y colorido de la versión enhanced.

81

### MUSICA

Ninguno de los dos juegos son un derroche de variedad sonora, pero al menos son clavadas a las melodías originales.

78

### SONIDO EX

En ningún momento se pasa del «peng» y el «pong» habitual, pero así eran los que se oían en las recreativas originales.

75

### JUGABILIDAD

Otra cosa no será, pero en jugabilidad y adicción BUBBLE BOBBLE y RAINBOW ISLANDS ganan a cualquier novedad.

90

87

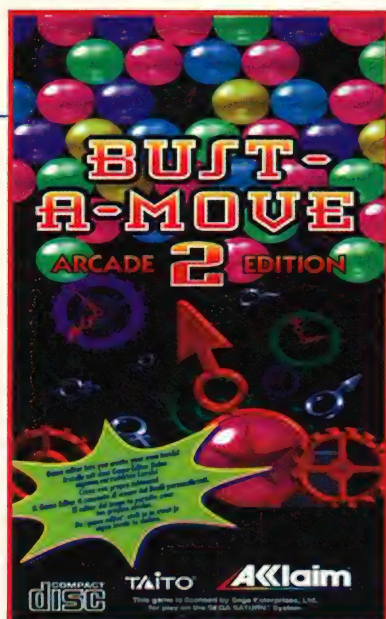
### GLOEAL

Qué mejor manera de adaptar dos clásicos como BUBBLE BOBBLE y RAINBOW ISLANDS a PSX y Saturn que contratando a los genios que versionaron en su día estos títulos para Atari y Amiga. La mano de Turner, Brodhurst y Braybrook se deja notar en este compendio de jugabilidad y adicción que encantará a los plataformas.

+ La incorporación de la versión enhanced de RAINBOW ISLANDS.

- La secuencia de introducción es más horrible que ver a The Punisher desnudo.





# S A T U R N

## a fondo

### PUZZLE



En 32 bits, a la espera de un buen TETRIS, hablar de jugabilidad y adicción es hablar de BUST-A-MOVE 2 o PUZZLE BOBBLE 2 en tierras niponas.



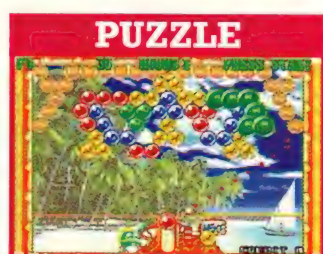
# POMPASTIC

El secreto de este programa, como suele ser habitual en los juegos de este calibre, está en su sencillez de manejo y su rápida asimilación. La mecánica consiste en lanzar burbujas de colores que desaparecerán al unirse como mínimo con otras dos del mismo color. La gracia está en que otras bolas que su-

jeten las eliminadas también caerán, y en el modo *versus* o contra otro ser humano, aparecerán en su pantalla. La versión de *PlayStation* hace ya tiempo que salió al mercado, y por eso, y como aliciente, para *Saturn* se han incluido dos modos de juego añadidos. Uno de ellos en un fantástico editor, que nos permitirá diseñar nuestras pro-

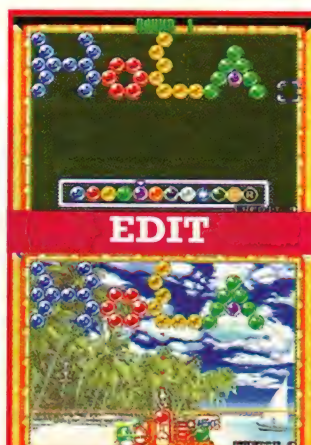
pias pantallas, almacenarlas y, por supuesto, jugarlas. La otra novedad es el modo *Bust-a-move X2*, que incorpora mínimas variaciones al juego que añaden nuevos alicientes y longevidad al juego. El modo de dos jugadores simultáneos es su mayor atractivo. Si no eres un descerebrado, hazte con él.

THE SCOPE



## NOVEDADES

El modo X2 y, sobre todo, la posibilidad de crear tus propios puzzles, harán que este juego permanezca activo en la «barriga» de tu consola durante mucho más tiempo de lo que te puedas pensar. No prescindas de sus servicios.



ACCLAIM	
TAITO	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	VARIABLES
CONTINUACIONES	9
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

## GRAFICOS

La conversión a formato pal empequeñece la pantalla. Su calidad es más que suficiente en un juego de esta índole.

83

## MUSICA

Entretenida, animada y con la necesaria opción de poder eliminarla si acabamos un poco hartos de ella.

87

## SONIDO EX

Por ser el juego del tipo que es no son muy numerosos, pero sí que gozan de gran calidad y suficiente presencia.

89

## JUGABILIDAD

De lo más divertido que jamás ha pasado por mis manos y mandos. Una seria alternativa al aburrimiento. Magistral.

95

94

## GLOBAL

La incorporación de dos nuevos modos de juego sirve para poner la guinda a un juego ya de por sí bastante difícil de mejorar. Divertido, entretenido y, en la opción de dos jugadores simultáneos, imbatible. Un juego que puede despertar pasiones incontroladas y despertar en los jugadores una auténtica fiebre que parece no tener fin.

El editor es una pasada que hace que este juego no tenga fin. Si no tienes con quién jugar, no podrás sacarte todo su jugo.



# CADA LUNES, CON TIEMPO, ENTRARÁS EN LA HISTORIA.



## LA GRAN ENCICLOPEDIA INTERACTIVA DE LA HISTORIA DE ESPAÑA.

Cada lunes entrarás en la Historia con el coleccionable "La Gran Enciclopedia Interactiva de la Historia de España". Un apasionante viaje que empieza en Altamira y finaliza en nuestros días, con paradas en todas las épocas. Una obra sin precedentes en CD ROM, realizada exclusivamente para los lectores de Tiempo, para ver en directo los acontecimientos, escuchar a sus protagonistas y aprender jugando. Con un impactante tratamiento de escenarios en 3D y miles de fotografías y secuencias en movimiento. Además, en Tiempo encontrarás un cupón-descuento para adquirir la nueva HP DeskJet 400 con un PC HP Vectra 500 Mediacom Pentium 100.

Desde ahora, con Tiempo, cada lunes entrarás en la Historia.

**TIEMPO**  
Entrarás en la Historia.

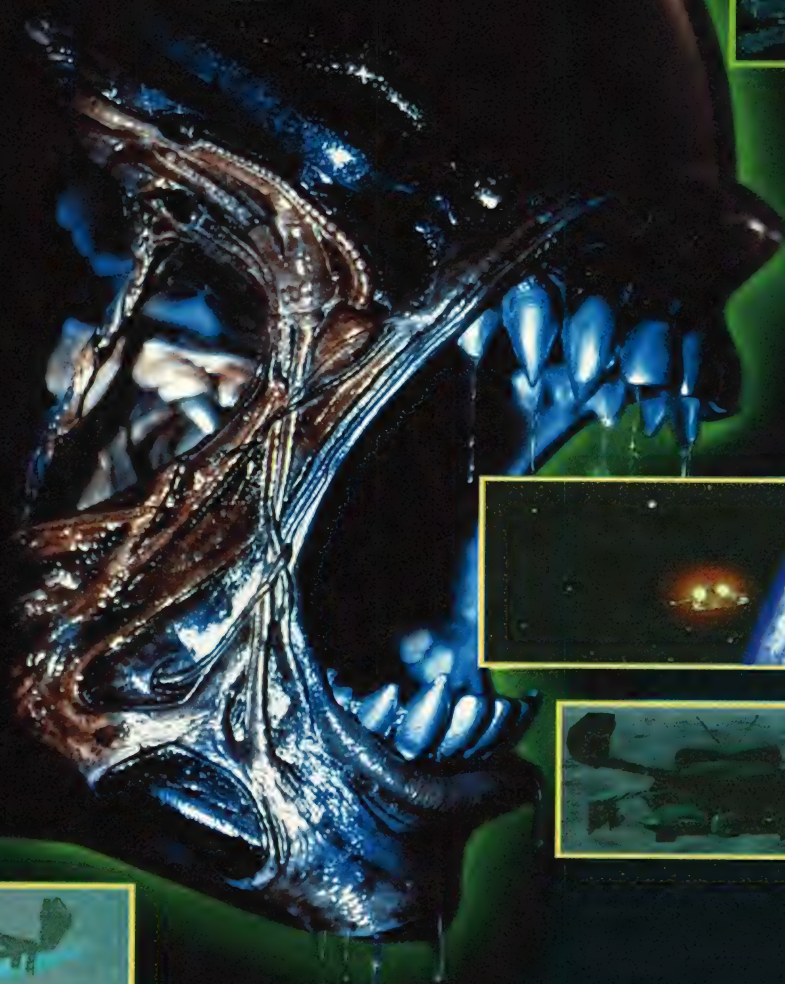
  
GRUPO ZETA





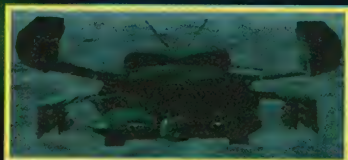
# ALIEN

## TRILOGY

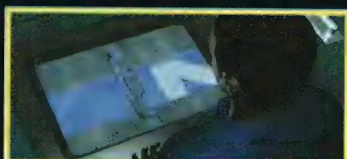


### ARMAS

Además de las armas, contaremos con la inestimable ayuda de los automapeadores, las botas de ácido o los distintos escudos protectores. Con ellos seremos, síno invencibles, sí un poco menos vulnerables.



ALIEN TRILOGY para Saturn es exactamente igual a su versión PlayStation. Mismos mapeados, mismos niveles, misma suavidad y mismos gráficos (excepto algún que otro efecto de luz). Sólo hay una cosa que no tiene explicación...



# ¿Hay ALIEN ahí?



### NOSTROMO



La aventura comienza en la nave Nostromo, el nivel más elaborado de todo el juego. Será fundamental hacerse con un buen arsenal de armas al principio.



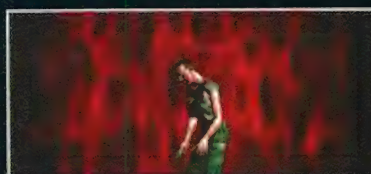
### PRISION



En la prisión nos encontraremos con los conocidos «alien-toro» que aparecían en ALIEN 3. Su increíble movilidad nos causará más de un problema.

ya no esté su cuerpo, y lo que es peor, sigamos dañándonos ¡¡con algo que ya no está en la pantalla!! Increíble. No hace falta decir más, sólo que esta versión no tiene nada que envidiar a la versión *PlayStation*, exceptuando, claro está, este lamentable fallo.

J. C. MAYERICK



### MUERTE

Dependiendo de la forma en que Ripley pierda la vida en el juego, aparecerá una secuencia u otra.



### NAVE ALIEN



En la nave Alien tendremos que enfrentarnos a todo tipo de artilugios alienígenas, como los ascensores biomecánicos. Tendrás que sudar para sobrevivir.

### ALIEN TRILOGY

Pulsa el botón Start  
Species

#### ACCLAIM

#### PROBE

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	27+RE ARM
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	SI

#### GRAFICOS

Carece de efectos de luz y el fundido de los escenarios en la lejanía es muy pobre. Los cristales tampoco agradan.

90

#### MUSICA

Un ambiente muy peculiar para un juego de cine. La atmósfera que se crea es de suma tensión, acorde con el juego.

94

#### SONIDO EX

Disparos, explosiones, gritos y el estridente chillido de los aliens. ¿Qué más se puede pedir para un juego como éste?

91

#### JUGABILIDAD

La escasa visibilidad en algunos niveles del juego le resta un poco de jugabilidad, aunque sigue siendo igualmente alta.

93

92

#### GLOBAL

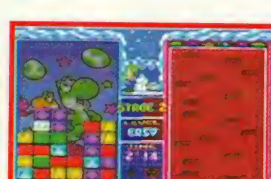
Aunque hayamos centrado nuestro comentario en ese imperdonable defecto de los programadores, debemos reconocer que, salvo pequeños detalles, ALIEN TRILOGY en versión Saturn sigue contando con la magistral ambientación y recreación que ya pudimos observar en PlayStation. Es, sin duda, uno de mis favoritos de Saturn.

Casi todo en este juego es magistral, pero lo mejor de todo es que se trata de... ALIENS. Ese fallo que hemos comentado. En una versión producida es imperdonable.

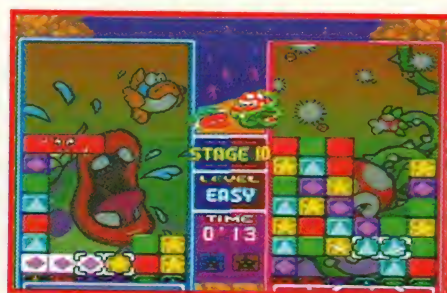




HAY CIERTAS MODAS QUE, POR MUCHO TIEMPO QUE PASE, SIEMPRE ESTARAN DISPUESTAS A ENTRAR DE NUEVO EN NUESTRAS VIDAS. YA HEMOS HABLADO DEMASIADO SOBRE EL CLASICO TETRIS, SU CREADOR, LAS VERSIONES QUE SE HAN REALIZADO Y LO DIVERTIDO QUE ES. POR ESO SERA MEJOR QUE NOS CENTREMOS EN LO QUE VERDADERAMENTE NOS PUEDE OFRECER UN GRAN JUEGO COMO ESTE.



### MODO ENDLESS



rear una versión propia de un clásico de los videojuegos es algo que puede acarrear varios problemas. La inevitable comparación a que

se someterá ese juego le obliga a incorporar determinadas innovaciones que, por lo menos, justifiquen su aparición. **TETRIS ATTACK** ha sabido dar este paso correctamente. Pero antes que nada, debemos aclarar que el nombre de **TETRIS ATTACK** está, en esta ocasión, un poco fuera de lugar. La última creación de Nintendo es una versión

### MODO PUZZLE



### STAGE CLEAR



occidental del célebre cartucho japonés **PANEL DE PON**, protagonizado en esta ocasión por los personajes de **SMW2**, y la técnica que debemos utilizar para hacer desaparecer las fichas es juntar tres o más del mismo color, rompiendo así los es-

quemados del clásico **TETRIS**. Cómo superar cada uno de los niveles es algo que dependerá del modo de juego que hayamos seleccionado. Por ejemplo, en el modo *Puzzle* deberemos hacer desaparecer todas las fichas con un número determinado de movimientos, mientras que en el modo *Versus* avanzaremos por los distintos niveles enfrentán-

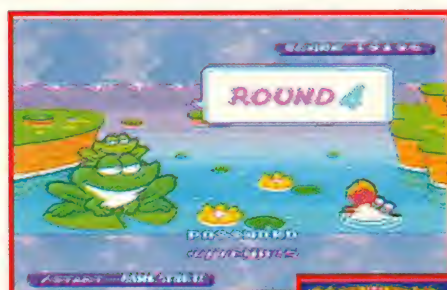
# NO TE QUEDÉS



# Dono



Lo primero que debemos hacer con este juego es visitar el tutorial. En él se nos explicarán las técnicas básicas para poder comenzar a jugar sin excesivos problemas.



Contaremos con un gran número de modos de juego a elegir.



La realización gráfica, como se puede observar, es notable.

agradecer

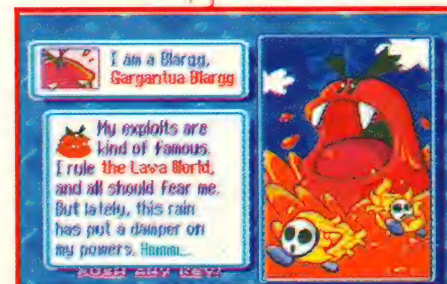
que un juego de este tipo, cuya principal virtud

debe residir en la jugabilidad, cuente además con una realización gráfica sobresaliente. Cada menú, cada nivel y cada tutorial cuenta con un diseño muy cuidado, al tiempo que nos encontramos con infinitud de efectos gráficos que

# Bumpty



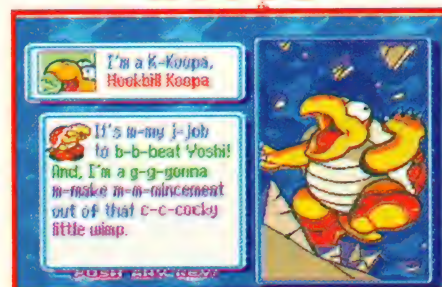
# Gargantua



# Piranha



# Koopa



# Kamek



# ATTACKSCADO



### TETRIS ATTACK

#### MODO TIME ATTACK



#### MODO VERSUS

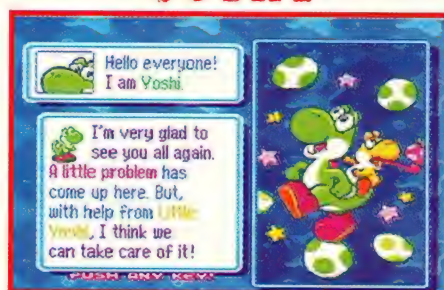


amenizarán un poco más nuestro deambular por este excelente juego. Musicalmente hablando, poco se puede decir de un título que sale bajo el sello de Nintendo (aunque esté programado por Intelligent Systems), especialista en dotar a sus juegos de bandas sonoras divertidas y pegadizas. Con todo esto, y como ya hemos comentado anteriormente, TETRIS ATTACK rebosará modos de juego por los cuatro costados, dentro de los cuales podremos encontrar, como no podía ser de otra forma, uno para dos jugadores, auténtica prueba de fuego para todo aquél que muestre cierta adicción hacia este tipo de juegos. Quien no se di-

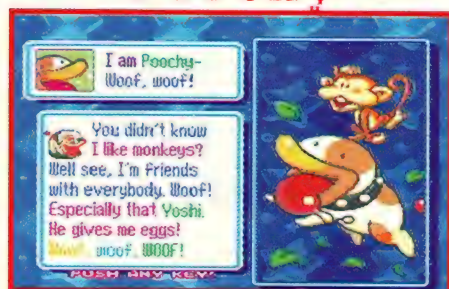
vierte, esta claro que es porque no quiere. TETRIS ATTACK puede encontrar detractores en todos aquellos que «odian» un poco los juegos de tipo puzzle. A todos ellos les diría que intentasen hacerse algún día con uno de ellos, y si es posible con este TETRIS ATTACK. Seguramente descubran un modo de diversión que hasta entonces les resultaba totalmente desconocido. Probadlo.

J. C. MAYERICK

### Yoshi



### Poochy



### Como



Una vez que hayamos dado un repaso al tutorial, es hora de visitar esta parte del juego. En ella, Yoshi y compañía nos contarán todos los secretos para conseguir buenas jugadas.



NINTENDO	
INTELLIGENT SYSTEMS	
MEGAS	8
JUGADORES	1 o 2
VIDAS	VARIABLE
FASES	5 MODOS DE JUEGO
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

#### GRAFICOS

Una calidad indiscutible, teniendo en cuenta, eso sí, que un juego de este tipo podría prescindir perfectamente de cualquier excelencia gráfica.

92

#### MUSICA

Jamás se podrá poner en duda la calidad sonora de un juego de Nintendo. Se ve que la compañía nipona controla este aspecto de una forma especial.

90

#### SONIDO EX

El juego está repleto de simpáticos efectos de sonido. Explosiones, voces y todo tipo de extraños sonidos para dolar al juego de la simpatía necesaria.

89

#### JUGABILIDAD

En TETRIS ATTACK otra cosa no será, pero jugabilidad la encontraremos a raudales. Mención especial para el insuperable modo de dos jugadores.

94

92

#### GLOBAL

Un gran juego de tipo puzzle de vez en cuando no hace daño a nadie. Si ese juego además se llama TETRIS ATTACK, mejor que mejor. En él encontraréis diversión, mucha variedad y una realización gráfica muy cuidada. Lástima que los lanzamientos para los 16 bits de Nintendo sean cada vez mucho más escasos.

- + Su adictivo desarrollo y la excepcionalmente cuidada presentación gráfica.
- Algunos modos de juego los acabaremos en poco tiempo y sin excesivas dificultades.



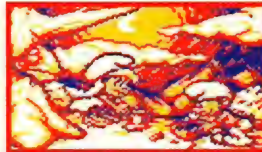
# GAME BOY

## a fondo

PLATAFORMAS



Por enésima vez, los dichosos pitufos de Peyo son los únicos protagonistas de un juego monótono y con poca gracia. Renovarse o morir, un dicho en el que no debe creer Infogrames.



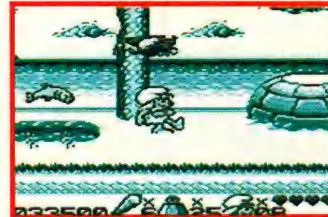
### MAPA



### MENU



### POLO NORTE



Cada vez le quedan a uno menos ganas de comentar juegos como éste. **LOS PITUFOS 2** es un juego que pasará sin pena ni gloria por *Game Boy*, y no que porque el juego sea malo, que no lo es, sino porque, como se suele decir, lo poco agrada y lo mucho cansa. Jugar a **LOS PITUFOS 2** es jugar a lo de siempre, a las plataformas puras y duras, a un juego que no aporta absoluta-

mente nada. No hay unos gráficos sobresalientes, ni un dato técnico que resalte, ni siquiera una paleta de colores o un marco de pantalla que llevamos a *Super Game Boy*. Tan solo, y esto lo digo de verdad, el interés de una compañía que sólo piensa en sus intereses, y cuyo obsequio para los usuarios que le apoyan es darles más de lo mismo. Hasta que un día corten por lo sano...



J. C. MAYERICK

### AFRICA



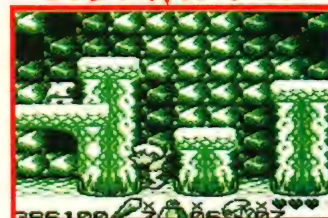
### ASIA



### NORTEAMERICA



### SUDAMERICA



### AUSTRALIA



# PITUFETO

INFOGRAMES PRESENTS  
LES SCHTROUMPFS 2  
THE SMURFS 2  
DYE SCHTROUMPFS 2  
GAME DESIGN :  
O. TROPEAUX - 1995  
THE SMURFS :  
O. TROPEAUX - 1995 IMPS  
LICENSED BY NINTENDO

#### INFOGRAMES

#### INFOGRAMES

MEGAS	2
JUGADORES	1
VIDAS	3
PAGES	6
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

#### GRAFICOS

Demasiado vistos y, para colmo, la animación de la pitufa es de lo peorcito que hemos visto en mucho tiempo.

71

#### MUSICA

Si no se molestan en hacer unos buenos gráficos, cómo se van a esforzar en algo mucho más creativo como las músicas.

68

#### SONIDO EX

Un escaso número de efectos que, para nada, cumplen con su cometido. Poco más se puede decir sobre el sonido.

66

#### JUGABILIDAD

Se salva porque es un juego de plataformas puro, pero no deja de ser el mismo y monótono juego de Infogrames.

72

69

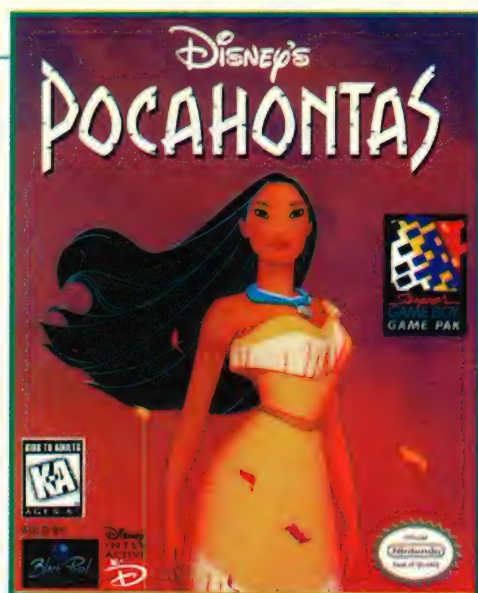
#### GLOBAL

Ha llegado un momento en que la compañía francesa Infogrames debe plantearse su política de lanzamientos. Si bien es cierto que en determinados sistemas están desarrollando productos de gran calidad, está claro que en los 8 bits se han quedado estancados. Si pasan de los 8 bits que lo digan, pero por favor, que no nos torturen. Sinceramente, no destacaremos absolutamente nada de este juego. Todo en él y en especial su repetitivo desarrollo. Un auténtico muerto.



# GAME BOY a fondo

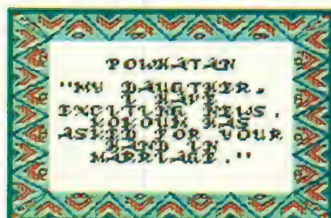
AVENTURA



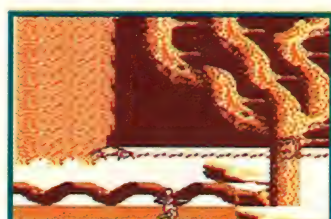
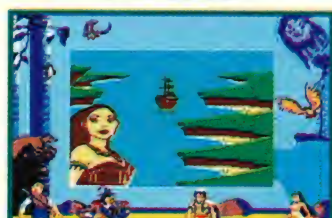
La gente de Disney ha conseguido hacer con POCAHONTAS algo ciertamente difícil: diseñar un juego muy difícil para la gente menuda y un poco elemental para los más viejecillos. ¿Resultado? Un juego insulso se mire por donde se mire.



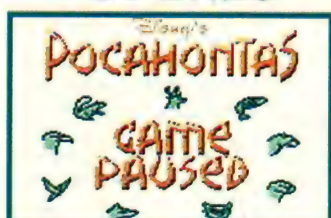
DIALOGOS



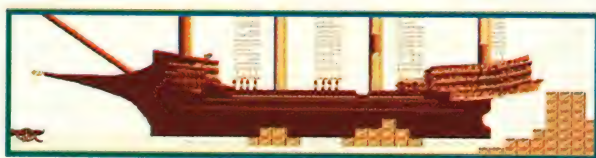
FINAL



PODERES



**Y** para colmo de males, POCAHONTAS es un cartucho que cuenta con la nada despreciable cantidad de 4 megas (muy pocos cartuchos de GB cuentan con ese privilegio). Gracias a eso se ha conseguido que el juego cuente con dieciséis niveles distintos, aunque la sencillez de éstos resulte pasmosa. Hay, incluso, un nivel en el que no debemos hacer nada, tan solo esperar a que John Smith y Pocahontas se den un paseo por la



selva americana. El porqué este juego resulta tan complicado para los pequeños se debe a la escasa manejabilidad del personaje protagonista (insalvable escollo para unos niños que todavía no dominan bien los movimientos), que unido al excesivo número de acciones y poderes que puede recrear, desencadena una secuencia de animaciones (muy buenas, eso sí) con las que nada se podrá hacer. No llega a ser malo pero...

J. C. MAYERICK



DISNEY INTERACTIVE	
TIERTEX / BLACK PEARL	
MEGAS	4
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	16
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GUARDAR PARTIDA	NO

## GRÁFICOS

Muy poco trabajados y un poco sosos. Además, no aprovechan prácticamente las posibilidades de Super Game Boy.

70

## MÚSICA

Buenas conversiones, aunque en algunos momentos cuesta reconocer las melodías originales de Alan Menken.

75

## SONIDO EX

Muy mal. Los escasos efectos de sonido que acompañan al juego no ofrecen nada nuevo al usuario experimentado.

60

## JUGABILIDAD

POCAHONTAS es incontrolable, pero además de eso, las misiones a realizar son tan sosas como corlas y aburridas.

69

70

## GLOBAL

Lo de POCAHONTAS, sinceramente, se veía venir. Son muchos los defectos de este programa, aunque gracias al nombre que encabeza su embalaje consiguió vender un número indecente de unidades. Si estás pensando en haceros con él, recordad que es soso, fácil y escasamente adictivo, entre otras cosas. Vosotros mismos.

+ Los 4 megas del cartucho y el gran número de fases que lleva, en total 16.  
- El scroll, el control del personaje, la escasa dificultad, sus gráficos y un largo etc.

# POCACOS A



# Llega Top Disney

La revista que estabas esperando

Pasatiempos

Música

Deportes

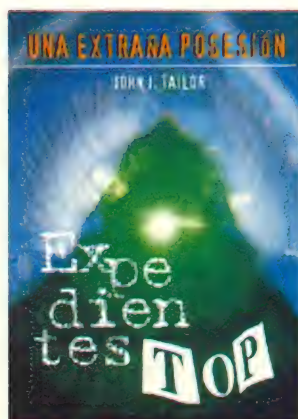
Entretenimiento

Comics

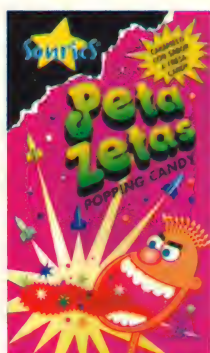
Videoclips

Cine

~~250 ptas~~  
**200**  
precio oferta



Cada mes  
un Expediente  
TOP de lo  
más intrigante



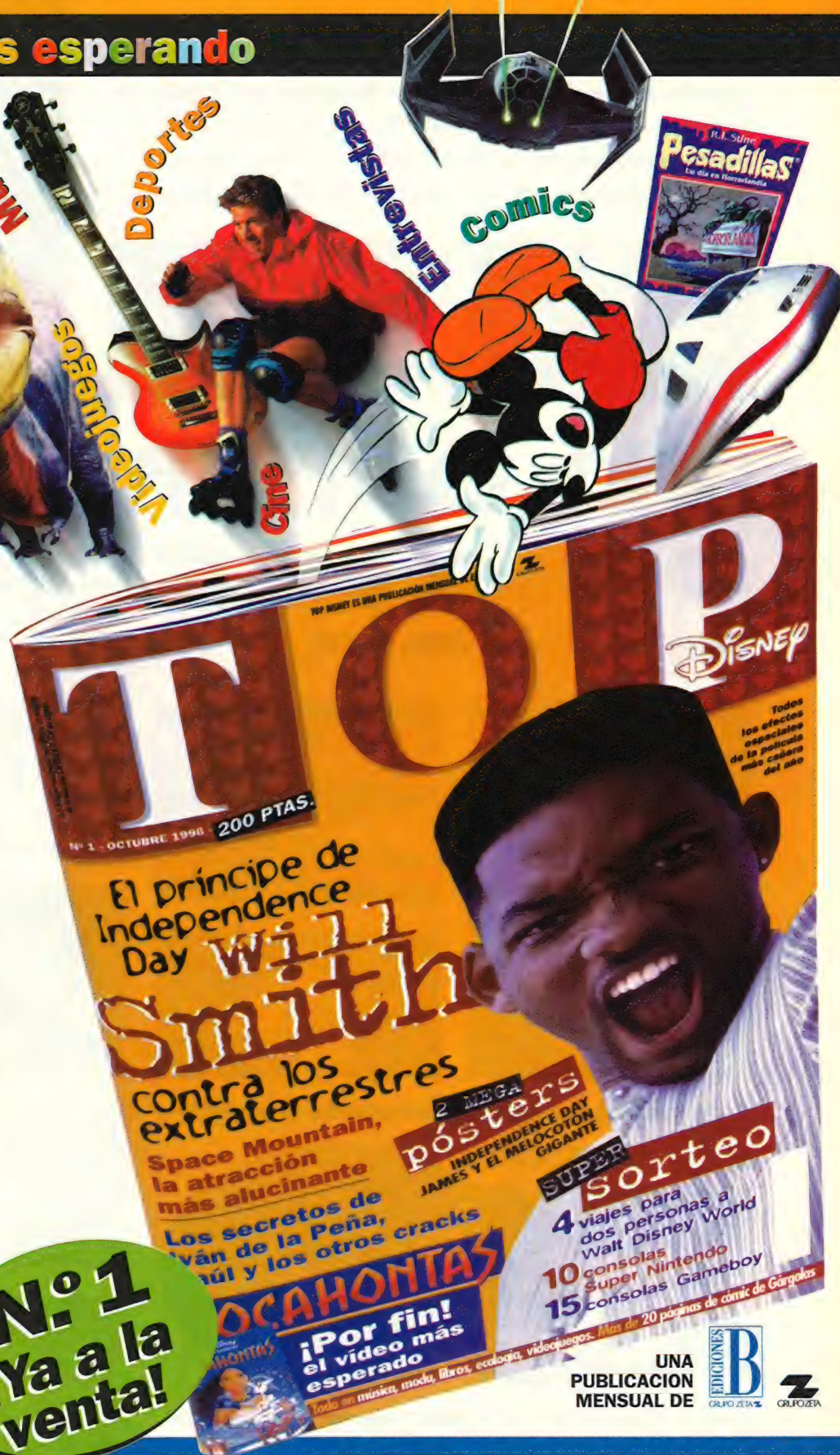
Y además de regalo  
en este número  
un sobre de **Peta Zetas**

"El caramelo más divertido"

Compra cada mes



**Nº 1**  
**¡Ya a la venta!**



UNA  
PUBLICACION  
MENSUAL DE

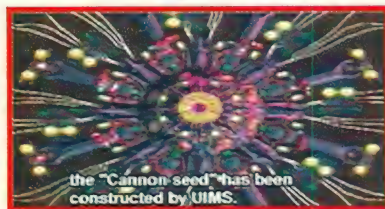


GRUPO ZETA

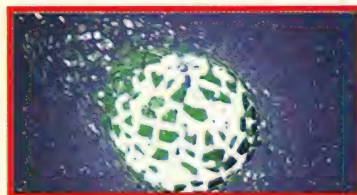
**Porque ya no eres un niño.**



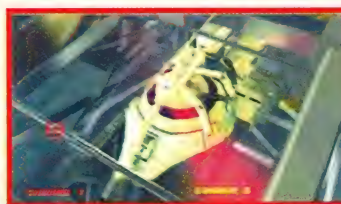
Espectacular y gigantesca, la recreativa GALAXIAN<sup>3</sup> es un gigantesco mamotreto para ocho jugadores y pantalla de 5 metros de largo a la que nadie (ni siquiera De Lúcar) podría nunca aspirar a jugar en casa. Ahora, gracias a Namco podrás hacerlo con tan solo un TV y PlayStation.



# UNA ODISEA EN EL ESPACIO



Aunque no llega a la cifra de ocho jugadores de la recreativa original, Namco sí ha incluido al menos la posibilidad de que cuatro personas compartan su destino gracias al multitap, pudiendo usar tanto pad como ratón o incluso el NeGcom.



**Y** es que, tras ver recientemente en Londres la recreativa original, uno podría calificar como poco menos que imposible trasladar los impresionantes combates espaciales de GALAXIAN<sup>3</sup> al salón de casa, cambiando el pantallón de cinco por dos metros por una Telefunken Ipanema de 14 pulgadas. Namco se lo propuso, y desde luego que lo ha conseguido. Tirando del modo *Play-Back* y con un poquito de ingenio, no sólo han logrado meter en el CD todo el espectáculo gráfico y sonoro de GALAXIAN<sup>3</sup>, sino que además han incorporado las dos entregas de la recreativa: PROJECT DRAGON, el juego que apareció originalmente con el mueble de la recreativa, y THE RISING OF GOURB, la nueva misión que sustituyó a la placa original, y que cuenta con mejoras gráficas y algo más de interactividad con los escenarios. Porque el



# PLAYSTATION

## a fondo



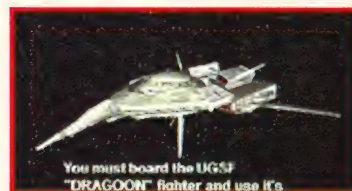
SHOOT 'EM-UP

### 2 MISIONES

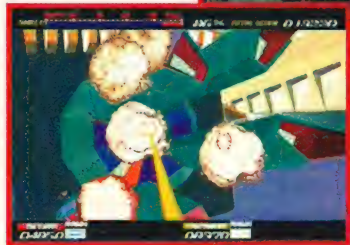
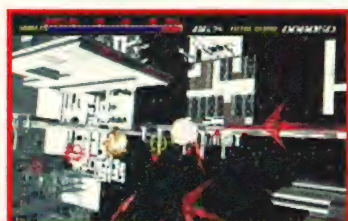


### ESPECIALES

**GALAXIAN<sup>3</sup>** se compone de dos misiones totalmente independientes entre sí: **PROJECT DRAGON** y **THE RISING OF GOURB**, ambas seleccionables desde el menú principal.



gran problema que presenta **GALAXIAN<sup>3</sup>**, al igual que pasara con **STARBLADE**, es que todo el juego está pregrabado, con lo que el jugador se limita a lanzar unos «láseres» por allí, romper una nave poligonal por allá y basta. Al menos, y para alegría del respetable, y al contrario que en **STARBLADE** con el que **Namco** aprovechó a sacar el código de la versión **3DO** (y así les salió), los gráficos son más que buenos, magistrales y alivian algo la frustración de no ser otra cosa que un pelele es-



pacial. Y llegamos a la duda de siempre: optar entre un sinfín de buenos gráficos y sensaciones fuertes a cambio de convertirnos en simples espectadores, o elegir otro título de peores resultados técnicos pero que nos asegure una vida de juego más larga. La elección es sólo tuya, pero al menos te podemos asegurar que con **GALAXIAN<sup>3</sup>** alucinarás bastante, al menos durante los primeros minutos. Sobre todo si tienes una tele grande y un equipo Hi-Fi.

**NEMESIS**



NAMCO	
NAMCO	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-4
VIDAS	1
FASES	2
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

### GRAFICOS

Los escenarios pregrabados son una muestra del potencial del modo PlayBack de PlayStation. Espectaculares.

83

### MUSICA

Bastante eclipsada por los efectos de sonido y los diálogos, la banda sonora queda reducida a un aspecto secundario.

80

### SONIDO EX

Lo mejor del juego sin ninguna duda, sobre todo si conectas la consola a un equipo Hi-Fi. Se te caerán hasta las orejas.

85

### JUGABILIDAD

Aunque más interactivo que **STARBLADE**, **GALAXIAN<sup>3</sup>** no deja de caer en el mismo fallo: uno se limita a mover la mirilla.

78

79

### GLOBAL

Lo que no se le puede negar a Namco es que ha realizado una adaptación soberbia de una recreativa que parecía imposible de trasladar a consola. El problema es que la única función del jugador se reduce a mover el puntero por la pantalla, mientras el juego nos mueve por el espacio a su antojo. Bonito sí, jugable no tanto.

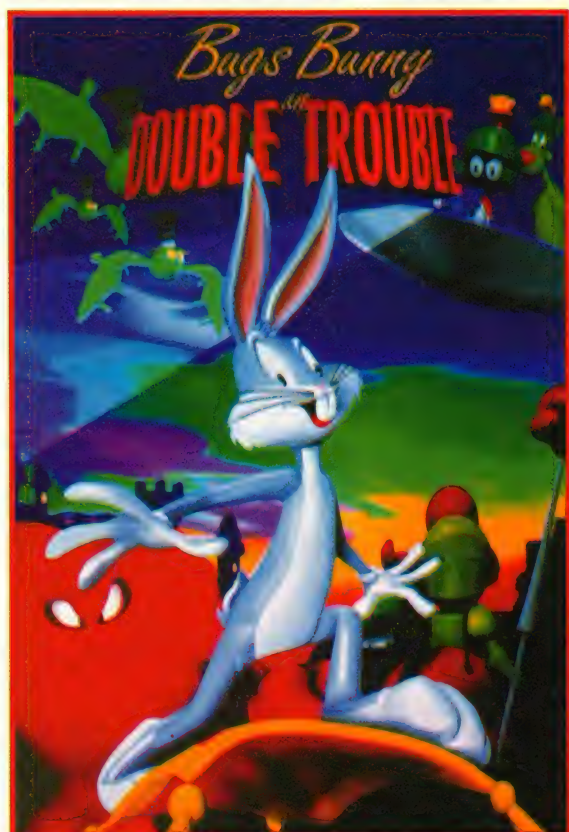
Es una de las conversiones más fieles producidas hasta la fecha para PlayStation. Ver la recreativa y ponerle luego a jugar en casa con una tele de 14" es frustrante.



# MEGA DRIVE

## a fondo

### PLATAFORMAS



Los grandes personajes de los dibujos animados siempre han encontrado en las plataformas un vehículo natural para la diversión. **BUGS BUNNY IN DOUBLE TROUBLE** le ha añadido a ese vehículo la velocidad más frenética.



# CON EJO O SIN EL

A estas alturas de la temporada que salga un juego para **Mega Drive** resulta todo un acontecimiento, y si además es bueno, como en el caso de **BUGS BUNNY IN DOUBLE TROUBLE**, pues la cosa es como para ponerse el traje de gala. Programado por **Probe**, es un programa de plataformas con un ritmo ab-

solutamente frenético y una mecánica de juego que requiere una dosis importante de habilidad y reflejos para no sucumbir a las primeras de cambio. El desarrollo resulta bastante variado y muy entretenido, y aunque gráficamente no es de lo más sobresaliente que hemos podido disfrutar en esta consola, **BUGS BUNNY IN DOUBLE TROU-**

**BLE** cuenta con una buena animación, gran colorido y todo el encanto de los personajes e historias de la **Warner Bros.** Gran cantidad de jefes finales, 10 fases, niveles de *bonus* y una ambientación sonora mediocre completan la oferta de este lanzamiento que, por la falta de novedades, ve aumentado su valor.

DE LUCAR



SEGA	
PROBE CLIMAX	
MEGAS	16
JUGADORES	1
VIDAS	5
FASES	10
CONTINUACIONES	3
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

### GRAFICOS

Buena animación de todos los personajes, mucho colorido y bastante variedad en el diseño de los 10 fases.

86

### MUSICA

La banda sonora no está mal, aunque si atendemos a los ritmos de los temas, nos daremos cuenta que son similares.

75

### SONIDO FX

Los efectos sonoros de **BUGS BUNNY IN DOUBLE TROUBLE** no pasarán a la historia de MD. Normales y escasos.

70

### JUGABILIDAD

Los que gusten de los juegos de plataformas variados, complicaditos y muy movidos tienen un reto interesante.

86

84

### GLOBAL

**BUGS BUNNY IN DOUBLE TROUBLE** es una de las mejores opciones para volver a disfrutar de las plataformas en Mega Drive. Si lo comparamos con otros juegos del género, como **ALADDIN** o cosas por el estilo, no tendría color pero, debido a la gran escasez de títulos, puede considerarse como de lo mejorcito de los últimos tiempos.

- + La animación y el ritmo de juego.
- La música y los efectos no son nada del otro mundo.



**Ahora puedes recibir la nueva revista SUPER JUEGOS, durante un año (12 números). Por sólo 3.800 ptas. (lo que supone ahorrarte 940 ptas.) recibirás cada mes la información más profesional sobre el mundo de los videojuegos.....**

**Pásate a la nueva revista  
SUPER JUEGOS. Ahora más  
grande, con más páginas,  
más secciones y con lo  
último en videojuegos y  
consolas del mundo.**

**¡Da el salto, con la nueva  
revista SUPER JUEGOS  
ganarás la partida!**

# SUSCRIBETE

# DA EL SALTO

**¿A QUE ESPERAS? RELLENA EL CUPON Y RECIBE SUPER JUEGOS EN CASA, O SUSCRIBETE EN EL TELEFONO: (91) 5863353**

**TAMBIEN PUEDES PEDIR NUMEROS ATRASADOS DE LA REVISTA EN ESTOS TELEFONOS.**

**Deseo suscribirme a la revista SUPER JUEGOS por un año (12 números) al precio especial de 3.800ptas.**

Nombre y apellidos:

Dirección: \_\_\_\_\_ C. P.: \_\_\_\_\_

Teléfono: Población:

Provincia: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

Modelo de consola u ordenador que posees:

**FORMA DE PAGO:**[illegible]

☐ American Express n°

Fecha de caducidad de la tarjeta.....

Nombre del titular si es distinto.....

☐ Talón bancario adjunto (a EDICIONES MENSUALES, S.A.)☐ Giro Postal N°..... De Fecha.....

Fecha y firma:

Si queréis completar vuestra colección, podéis pedir los números atrasados que os falten rellenando el cupón y adjuntando el importe. Precio por ejemplar atrasado: 395 ptas + 300 ptas. de gastos de envío.

### Ejemplares atrasados

N<sub>OS</sub> .....

Nombre y Apellidos: \_\_\_\_\_

Dirección: \_\_\_\_\_

C.P.: \_\_\_\_\_ Teléfono: \_\_\_\_\_

Población: \_\_\_\_\_ Provincia: \_\_\_\_\_

**FORMA DE PAGO:**[illegible]

☐ American Express n°

Fecha de caducidad de la tarjeta.....

Nombre del titular si es distinto.....

☐ Talón bancario adjunto (a EDICIONES MENSUALES S.A.)

☐ Giro Postal N.º..... De Fecha.....

Fecha y firma:



# AMIGMANIA

Coordinado por

THE PUNISHER

## UN VIAJE POR LOS CONFINES DE LA GALAXIA

Entre la maraña de juegos disponibles en *Dominio Público*, nos encontramos con algunas producciones verdaderamente interesantes. ASTROKID es un divertido juego que mezcla varios tipos de géneros en uno. Encontraremos niveles tan variadas como matamarcianos tridimensionales, fases de plataformas, gigantes enemigos, etc. Todo ello mostrado con un gran sentido del humor y unos gráficos.



Su alto nivel de dificultad regocijará a los más expertos, que disfrutarán descubriendo los secretos que entrañan sus numerosas fases. Los interesados podrán encontrar la demo en el directorio correspondiente de *Aminet*, para ello necesitáis, evidentemente, tener acceso a través de Internet.

## SONIC THE HEDGEHOG

### ENCONTRAMOS LAS IMAGENES PERDIDAS



A finales del 92, el juego abanderado de Sega, SONIC, hacía estragos en las tiendas. En esa época las grandes compañías se disputaban los derechos de publicación de dicho programa. Fue US GOLD la que, prescindiendo de las negociaciones con Sega, comenzó a programar la versión para Amiga. Dicen las malas lenguas que el hecho de que US GOLD, empezara el juego sin

permiso fué la causa de que el juego finalmente no se llevara a cabo. Aquí tenéis, gracias a nuestro espía particular, algunas imágenes exclusivas de lo que pudo haber sido uno de los bombazos de aquel año.

## TOP COCHES

### SUPER SKIDMARKS

A500-A1200-A4000 • ACID SOFTWARE

92

### ROADKILL

CD32-A1200-A4000 • ACID SOFTWARE

92

### TURBO TRAX

CD32-A1200 • ARCANE DESIGN

90

### SUPER CARS 2

A500 • GREMLIN GRAPHICS

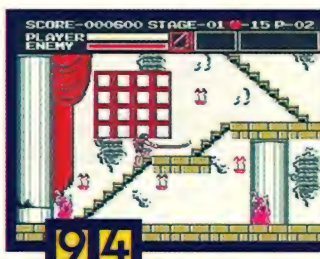
91

### OVERDRIVE

A500-CD32 • TEAM 17

90

## NOVEDADES



### AMIMX 2 PRO

El mejor emulador para uno de los paladines de los 8 bits. Multitud de opciones para disfrutar del MSX, y además se puede conseguir por una miseria monetaria.



### NEMAC 4

En la línea de KILEAK THE BLOOD, nos llega el primer juego shareware que soporta la tarjeta GRAFFITI con espectaculares gráficos y velocidad más que aceptable.

## DEMO DEL MES



### SUPERFROG

El genial Eric Swartz se encargó de realizar la divertida intro de SUPERFROG, plataformas de Team 17 inspirado en uno de los anfibios más famosos de Amiga, FLIP THE FROG.



Este mes, por «causas técnicas», la sección pierde una de sus páginas. No os preocupéis, el mes que viene volveremos al formato habitual. Por cierto, el mes pasado dimos un apartado de correos incorrecto para el emulador de MSX, el 225. El correcto es el 275.

## NOTICIAS



### VULCAN SOFTWARE

## LOS REYES DEL BUDGET VUELVEN CON MAS



Vulcan Software, los creadores de VALHALLA, nos preparan muchas e interesantes novedades para este año. Los tres primeros juegos en aparecer serán TINY TROOPS, un juego de estrategia con juguetes; BOGRATS, un arcade al estilo de LEMMINGS y, cómo no, la cuarta parte de VALHALLA. Además también saldrán más adelante JETPILOT, BREED96, ALIEN OLYMPICS y ATMOSFEAR. Todos son única y exclusivamente para Amiga.

En el Este de Europa no se quedan atrás en la fiebre de los clónicos de DOOM para Amiga. De ese rincón geográfico nos llega este prometedor ejemplo con una de las rutinas

## EL ESPIRITU DE WOLFESTEIN SE REENCARNA

En el Este de Europa no se quedan atrás en la fiebre de los clónicos de DOOM para Amiga. De ese rincón geográfico nos llega este prometedor ejemplo con una de las rutinas



en 3D más rápidas de todas. Los programadores se han inspirado en otro gran clásico, WOLFESTEIN, para crear este juego del que podréis encontrar una demo en el correspondiente directorio de Aminet. Un trepidante arcade que, a juzgar por lo que hemos visto, promete ser uno de los mejores hasta la fecha.

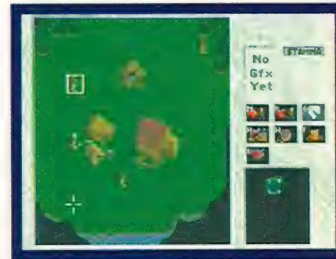


## UN BEAT'EM-UP QUE LLEGA DANDO BRINCOS

Digital Arts prepara exclusivamente para CD uno de los bombazos del año. KANG FU es un plataformas con mucha acción protagonizado por un kanguro que cuenta entre otras cosas con gráficos en Ham 8, animación de 50 frames por segundo, 40 minutos de audio en CD, fases en 3D, 10 niveles, además de una versión para Amigas con 4MB.

## ALMAGICA, EL PRIMER CLONICO DE WARCRAFT

Siguiendo el éxito de WARCRAFT y COMMAND AND CONQUER, ALMAGICA SCIONS OF FORGOTTEN pretende llenar el hueco de este tipo de juegos en Amiga, ya que no disfrutábamos de ellos desde MEGALOMANIA. Este juego dispondrá de opciones para todas las tarjetas gráficas y procesadores, además de unos bonitos y atrayentes gráficos.



### U R O P A 2

## CON UN CIERTO AIRE DE CLASICO

Este es un mes de grandes sorpresas en lo que a juegos se refiere. Una de las mayores ha sido encontrarnos con UROPA 2, un juego que mezcla géneros tan dispares como los matamarcianos en 3D y las aventuras con perspectiva isométrica. El juego



cuenta con unos gráficos de aupa y la friolera de 10 misiones distintas. Están disponibles versiones para todos los Amiga, incluyendo una para AGA con gráficos a 256 colores. Echad un vistazo a las pantallas para comprobarlo. Si queréis conseguir el juego, escribid a AUSTEX SOFTWARE, PO BOX 48, KIRVAN, QUEENSLAND 4817, AUSTRALIA o consultar su página en Internet en la dirección [HTTP://PH4227b.JCV.EDU.AV](http://PH4227b.JCV.EDU.AV).



# AMIGMANIA

## AMIGA REVIEW

### VALHALLA



La saga de VALHALLA, a pesar de contar con muchos detractores, es una de las más emblemáticas y originales que existen en Amiga actualmente, además de ser la única saga de aventuras gráficas exclusivamente para Amiga. La característica principal que las diferenciaba del resto era que tenían los diálogos completamente digitalizados, y todo ello en disco. Esto tenía un problema, ya que si no entendías las voces era imposible avanzar. Para este tercer juego, sus programadores nos han preparado un lavado de cara en el diseño del juego. En primer lugar se han sustituido los barrocos y poco coloristas



escenarios que ya eran marca de la casa por otros bastante más claros y alegres. La perspectiva empleada ya no es aérea, lo que facilita la localización de los objetos. Y por último, y para disfrute de los que no logran entender los diálogos, se ha incluido una opción de subtítulos para seguir a la perfección el desarrollo de la aventura. El juego ocupa tan solo seis discos, relativamente poco para una aventura gráfica. Además funciona en todos los Amiga y se puede instalar en el HD.

500	WORK BENCH	1.2
	Nº DISCOS	6
	RAM	1M
	INSTALABLE	SI
80	GRAFICOS	8
94	SONIDO	4
79	MUSICA	3
90	JUGABILIDAD	5
89	El cambio de diseño de la saga se ha ido muy bien. Mejores gráficos, subtítulos, perspectiva y colorido. Todo mezclado con los ingredientes que hicieron a estos juegos famosos.	







# ¡ALUCINANTES!

OTROS CD-ROM DE LA COLECCIÓN: CONEXIONES • NILO UN VIAJE POR EGIPTO • ¡TIBURONES! • COMO FUNCIONAN LAS COSAS (Premio PC WORLD al mejor CD-ROM de 1996)  
EL CUERPO HUMANO • AVES • FELINOS • HISTORIA DEL MUNDO • ENCICLOPEDIA DE LA NATURALEZA • ATLAS DEL MUNDO • ENCICLOPEDIA DE LA CIENCIA • GUÍA DEL SEXO

CONSULTA NUESTRO WEB EN INTERNET: <http://www.zetamultimedia.com>



y Tiendas El Corte Inglés



# A PIE DE PISTA

LA SAGA FUTBOLISTICA DE ELECTRONIC ARTS, UNA DE LAS MAS NUMEROSAS EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS, VUELVE A LA CARGA DE NUEVO. ANTES DE LANZAR LAS ENTREGAS PARA 32 BITS, LLEGAN HASTA NOSOTROS LAS VERSIONES PARA SUPER NINTENDO Y MEGA DRIVE. SIN DUDA SE TRATA DE UNA MAGNIFICA NOTICIA PARA LOS USUARIOS DE 16 BITS, CUYAS ESPERANZAS DE VOLVER A CONTAR CON UN SIMULADOR DEPORTIVO SE HACIAN CADA VEZ MAS REMOTAS.

■ JAVIER ITURRIOZ ■

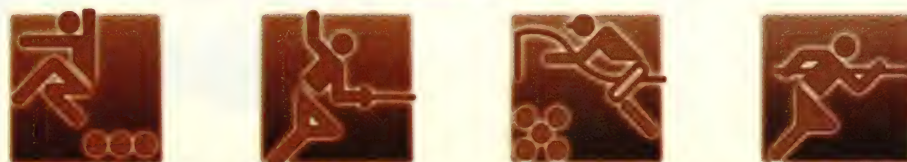
## FIFA 97 GOLD

SNES ■ MEGA DR



Cuando los usuarios de los 16 bits habían perdido la esperanza de volver a contar con nuevos simuladores deportivos, llega hasta nosotros otra versión de la extensa saga de Electronic Arts. Con FIFA '97 GOLD, que verá la luz tanto para Super Nintendo como para Mega Drive, se pone el punto y final en los 16 bits a una de las sagas que mayores niveles de popularidad ha logrado dentro del extenso catálogo deportivo de EA. Los nuevos programas mantienen las características que son santo y seña de un título cuyo primer representante apareció en 1993 para Mega Drive. Desde entonces se ha mantenido la perspectiva

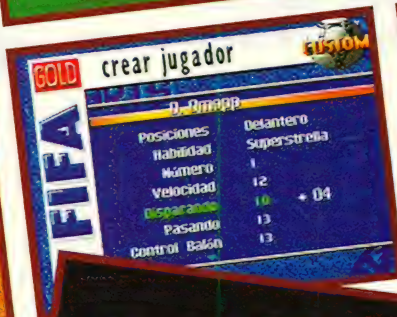
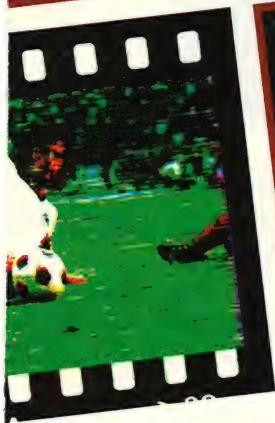
isométrica y se ha ido aumentando el número de opciones incluidas. Así, la aparición de los equipos y competiciones futbolísticas más importantes del mundo marcaron la pauta de las últimas entregas. En esta ocasión la introducción de una modalidad de fútbol indoor, ya incluida en otros cartuchos como STRIKER,







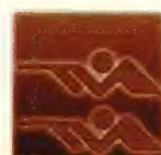
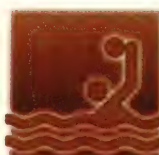
IVE ELECTRONIC ARTS



es la principal novedad para las versiones de 1997. Además, se ha mejorado la animación y la definición gráfica de los jugadores, aportando un mayor detalle en las equipaciones de la gran cantidad de clubs que aparecen recogidos. Aunque los juegos que han llegado hasta la redacción no están completamente finalizados, parece claro que una vez más los usuarios de *Mega Drive* podrán contar con mayor número de opciones que los poseedores de los 16 bits de *Nintendo*. De todas formas, las versiones de *FIFA 97 GOLD* para *Mega Drive*



ve y *Super Nintendo* sólo son un anticipo de los compactos que la compañía norteamericana tiene previsto lanzar en breve al mercado para *PC*, *PlayStation* y *Saturn*. Si todo transcurre con normalidad, los 32 bits de *Sega* y *Sony* dispondrán de una segunda entrega de la saga *FIFA* para las siempre agradecidas fechas navideñas. Noticias como ésta son de agradecer para los fieles aficionados a un título que levanta pasiones.





**C**on el asesoramiento de Mayerick, este mes me voy a dedicar en exclusiva a explicar los conceptos y palabrejas que utilizamos más frecuentemente en los textos de nuestra revista. El mes que viene continuaré con el esquema habitual, así que seguid escribiendo a la dirección de siempre: **SUPER JUEGOS, Calle O'Donnell 12, 28009 MADRID. THE SCOPE.**

\* Las definiciones han sido adaptadas a un lenguaje que sea comprensible. Los puristas puede que encuentren alguna inexactitud que ruego sepan disculpar.

## DICCIOBIT



- **ALPHA:** Cuando un juego se encuentra en las primeras fases de programación. Más o menos al 30 por ciento.
- **ARCADE:** Denominamos arcade a cualquier juego que está o ha pasado por los salones recreativos. Su nombre se debe a que las primeras máquinas recreativas estaban en grandes almacenes y *arcade*, en inglés, significa precisamente eso, grandes almacenes. También denominamos arcade a cualquier juego de acción de difícil clasificación por géneros.
- **BETA:** Un juego próximo a su finalización. Más o menos al 75 por ciento.
- **BEAT'EM-UP:** Juego de lucha. También son *beat'em-up* los juegos de lucha con *scroll*, como *FINAL FIGHT*.
- **BIT:** Mínima unidad de información. Se representa, generalmente, como 0 ó 1.
- **X-BITS:** Que una consola sea de 8, 16, 32 ó 64 *bits* depende del ancho del Bus de datos del procesador, que es la vía por la cual envía y recibe la información con la que trabaja.
- **BUG:** Fallos de programación que, por lo general, conllevan un cuelgue o mal funcionamiento del programa.
- **BYTE:** 8 *bits* agrupados. Puede almacenar valores entre 0 y 255. Es la unidad con la que generalmente más se trabaja a nivel interno.
- **COMBOS:** Combinación de golpes en un juego de lucha.

- **CONTROL PAD:** El mando direccional de la consola.
- **CUSTOM CHIPS:** Co-procesadores con cometidos específicos (generalmente en gráficos y sonido) que liberan al procesador central de determinadas tareas que ralentizarían en exceso el proceso. También son *Custom Chips* los famosos *SFX* y *SVP* de algunos cartuchos de *Super Nintendo* y *Mega Drive* respectivamente.
- **DAC:** *Digital-Analogic Converter*. Aquel periférico que convierte la señal digital (ej: la información contenida en un CD-ROM) a señal analógica, capaz de ser reproducida, por ejemplo, por un altavoz. **ADC:** *Analogic-Digital Converter*, es lo inverso a lo anterior.
- **DIGITALIZACION:** Proceso de conversión de una señal analógica a digital (vídeo, sonido, etc.) a través de un ADC (una tarjeta de vídeo, de sonido, etc.)
- **EPROM:** *Erasable Programmable Read Only Memory*. Igual que la memoria ROM sólo que se borran al ser expuestas a radiaciones ultravioletas. Por este nombre se conoce también al equivalente a las *betas* pero en formato cartucho.
- **ENGINE 3D:** Conjunto de *software* (generalmente en forma de librería) diseñado para la representación de entornos tridimensionales.
- **EXTRO:** Secuencia final que se muestra al concluir un juego.
- **FINAL BOSSES:** Guardianes de nivel, vamos, el típico enemigo de la última pantalla.



- **FLICKER:** Parpadeo que sufren los *sprites* cuando se intentan representar en pantalla más de los que, a priori, la consola puede gestionar. Generalmente se produce por inexperience de los programadores.
- **FRAME:** También conocido como cuadro. Un *frame* es igual a un fotograma de una secuencia de vídeo. Cuantos más *frames* por segundo, mejor será la calidad de la reproducción.
- **FULL MOTION VIDEO:** Técnica en la que generalmente se utiliza la compresión y que permite la visualización de vídeo en movimiento.
- **GAMMA:** Juego casi terminado (90% o más).
- **GOURAUD SHADING:** Técnica de sombreado que se consigue por medio de la interpolación de la luz entre cada uno de los vértices del polígono.
- **HARDWARE:** Tanto consolas como periféricos, teclado, ratón, **control-pad**, etc.
- **INTRO:** Secuencia de introducción y presentación de un juego.
- **ITEMS:** Objetos de determinados juegos que aportan ciertas cualidades.
- **JOYSTICK:** Un mando provisto de una palanca direccional.
- **JPEG:** *Joint Photographics Experts Group*. Igual que *MPEG* (mirar más adelante) pero en su versión para imágenes estáticas.
- **LINK CABLE:** Cable de conexión entre dos consolas que permite participar a ambos en un mismo juego simultáneamente.
- **LUCHA ONE ON ONE:** *Beat'em-up* de lucha frontal tipo *STREET FIGHTER*.
- **MEDIUM BOSSES:** Son los enemigos especiales situados en la mitad de las fases.
- **MEGA:** Unidad de medida equivalente a 1048576 bytes (1024K=MegaByte). Cuando hablamos de mega a nivel de consola nos referimos a *megabits* (1048576 bits=128K).
- **Modo 7:** Un modo gráfico que incorpora *Super Nintendo* que permite rotar, acercar y alejar objetos por *hardware*, sin tener que «gastar» memoria del cartucho.
- **MODO PLAYBACK:** *Full Motion Video* exclusivo de *PlayStation*.
- **MPEG:** *Moving Pictures Experts Group*. Técnica de compresión de vídeo que fue diseñada inicialmente para su utilización con los vídeo-telefonos. Puede alcanzar un 90% de compresión sin pérdida de calidad aparente.



■ **MOTION CAPTURE:** Técnica utilizada para la captura de movimiento en 3D. Ej: Los movimientos de un jugador en un simulador de fútbol en 3D.

■ **PATRONES DE ATAQUE:** La estrategia de ataque de determinados enemigos.

■ **PIXEL:** Picture Element. Cada punto que vemos en la pantalla.

■ **PIXELACION:** Decimos que un juego está pixelado cuando sus *pixels* tienen un tamaño desproporcionado. Ejem. El zoom del modo 7 de SNES lo produce en las ampliaciones.

■ **PIXEL PERFECT:** Aparte un fanzine de próxima aparición, se considera *Pixel Perfect* a la conversión perfecta de un juego, y también a la detección perfecta de un *sprite* en, por ejemplo, un disparo de un matamarcianos.

■ **PLATAFORMAS:** Es un juego de habilidad que consiste en llegar a la salida de cada fase saltando de objeto en objeto.

■ **POLIGONOS:** Toda figura tridimensional esta representada por cientos de polígonos que, por lo general, suelen ser triangulares.



■ **RALENTIZACION:** Cuando el procesador de una consola no es capaz de manejar en tiempo real los objetos móviles de la pantalla, este movimiento se ralentiza con un efecto de *slow motion* involuntario.

■ **RAM:** Random Access Memory. Es la memoria de acceso aleatorio de lectura y escritura sobre la que el procesador llevará a cabo casi todas sus operaciones. Su contenido se borra al desconectar la consola u ordenador.

■ **RAM NO VOLATIL:** Una RAM exactamente igual a la anterior que es alimentada por medio de una pila, con lo que la información se mantiene aún cuando la consola u ordenador estén apagados. Ej: La memoria para grabar partidas de *Saturn*.

■ **RENDERIZACION:** Es el proceso por el cual el *engine 3D* representa en pantalla cada uno de los elementos que componen el entorno 3D (incluyendo luces, sombras, puntos de vista, etc.).

■ **ROM:** (Read Only Memory) Una memoria que tan solo puede ser leída. Ej: El arranque de las consolas está almacenado en ROM.

■ **ROSCOPING:** Técnica para la captura de movimiento que más tarde se representará en 2D por medio de polígonos. Ej: *ANOTHER WORLD* y *FLASHBACK*.

## EL TERMOMETRO

### CALIENTE:

■ La cantidad y calidad de los títulos que se anuncian para esta última parte de año

### TEMPLADO:

■ Nintendo 64. Demasiados rumores o realidades negativas para una consola que mucha gente espera con ansiedad

### FRIO:

■ Las consolas de 16 bits, que aunque muchos pretendan negarlo, van en franca cuesta abajo



■ **R. P. G.:** Role Playing Game. Juego de rol es aquél en el que adoptamos la personalidad del personaje o personajes principales. Los objetos encontrados y las conversaciones son partes vitales de estos juegos.

■ **RUTINA:** Fallos de programación que hacen, por ejemplo, que siempre se marque un gol desde el mismo sitio en un juego de fútbol.

■ **SCAN:** Cada línea de la pantalla.

■ **SCALING:** La ampliación o reducción de un gráfico o *sprite*.

■ **SCROLL:** Es el movimiento de la pantalla. Si en un juego de plataformas nos desplazamos, los fondos también lo harán, y ese movimiento lo denominamos *scroll*.

■ **SCROLL PARALLAX:** Cuando dos o más planos se mueven a distinta velocidad para crear un efecto 3D. Se dice que su nombre viene, precisamente, de un juego que utilizó este tipo de *scroll*, el *PARALLAX* de Ocean para *Commodore 64*.

■ **SHOOT 'EM-UP:** Juegos de disparo. En este género entran desde matamarcianos hasta juegos tipo *VIRTUA COP* o *PROBOTECTOR*.

■ **SLOW MOTION:** Ralentización. Hay *control pad* y *joystick* que pueden producir este efecto si así lo deseamos para facilitar el juego.

■ **SOFTWARE:** Conjunto de programas diseñados para ser ejecutados en determinado ordenador, consola y demás soportes.

■ **SPLIT SCREEN:** Pantalla partida para los modos de dos o más jugadores simultáneos, generalmente en juegos de conducción.



■ **SPRITES:** Un *sprite* es un bloque de *pixels* que se mueve en grupo. Así, un luchador de un *beat 'em-up* está compuesto por un conjunto de *sprites*. Por deformación, también se habla de *sprite* como el conjunto de *sprites* que compone un elemento del juego, es decir, *sprite* lo consideramos, aunque sea inexacto, a un jugador de un juego de fútbol, un personaje de un *beat 'em-up*, el protagonista de una aventura así como cada enemigo, etc...

■ **TEXTURE MAPPING:** Técnica que consiste en añadir texturas a una estructura poligonal para conseguir efectos de relieve y un mayor realismo.

■ **TIEMPO REAL:** Todo aquello que es procesado a partir de la respuesta del usuario u otro tipo de eventos. Ej: Un *engine 3D*.

■ **ZOOM:** Acercamiento y alejamiento de escenarios o partes de éstos.

\* Insisto, algunas definiciones no son del todo completas con el único objeto de que sean comprensibles por todos. Esperamos haberos ayudado, especialmente a los que se inician en este mundo y se encuentran un poco perdidos entre tanta terminología.





La red interactiva que pondrá a cada cual en su sitio.  
**Sólo para los más valientes.**

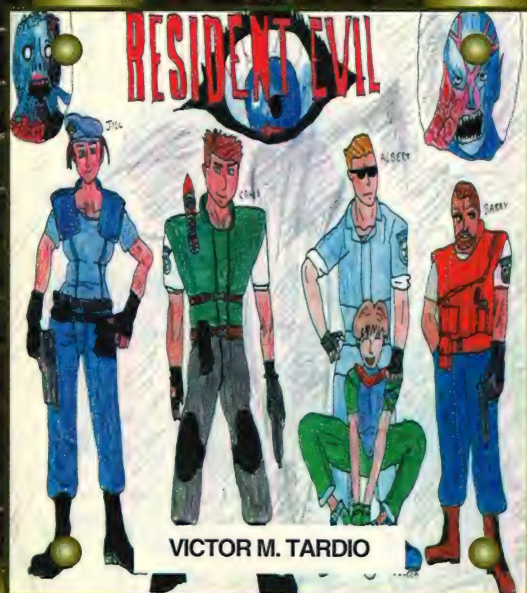
Si tienes lo que hay que tener, no lo dudes un instante

**¡CONECTATE!**



Aquí me tenéis, aunque os aseguro que mi imagen es mucho más destructiva que la caricatura que Alfonso Vinuesa me ha hecho. Y atención, porque estoy pensando en regalar camisetas con mi candorosa imagen a los que colaboreis más asiduamente con esta sección. En breve os lo confirmaré.

**SUPERGOLFO**



#### SON BETAS DE REDACTORES SIN ACABAR

Meter la gamba con un juego normal ya es despreciable, pero hacerlo además con un clásico como BUBBLE BOBBLE y desvalorarle de semejante manera es digno de coger al responsable, colgarle de un árbol en el desierto de Sonora e introducirle en los pantalones un par de hurones hambrientos. Ni sus desgarradores gritos podrían aliviar la metedura de pata de comentar una beta del juego en lugar de la versión ya finalizada. Si hubiera hecho esto último, semejante mandri... digo, compañero de los medios, habría caído en que, además del inigualable BUBBLE BOBBLE, Acclaim incluyó también dos versiones de RAINBOW ISLANDS, que la recopilación también ha aparecido para PlayStation, y que sus padres hicieron mal en llevarle a la escuela de gente normal. Yo de ellos le habría enviado a las minas de la selva negra, para que los enanos practicaran la ley del embudo con sus inocentes carnes. Otra cosa es que además no entienden el concepto de clásico, pero eso es otro problema más grave...

#### EL NOVIO DE YEN TAMBIÉN LA CAGA

Está claro que cuando en el devenir de tu vida te asocias sentimentalmente a una persona, poco a poco vas adquiriendo ciertos hábitos de tu pareja que no siempre son buenos. Este es el caso de Roberto Lorente, un ser con más morcillas que en un colmado de Burgos (al más puro estilo The Punisher), que ha demostrado su amor por los videojuegos tipo SPLATTER HOUSE al unirse a Yen. Pues bien, fruto de esa relación ha dado a luz una preciosa gamba que al nacer pesó tres arrobas. Vino al mundo en el número 60, página 62, cuando en el comentario del INTERNATIONAL TRACK & FIELD DE Konami dijo que este juego, «ha pasado por las lógicas versiones para los 16 bits». Lo que este ser inexperimentado no sabe y nadie de su redacción sabrá, es que este juego jamás ha tenido una versión en Mega Drive o Super Nintendo, y sólo NES con dos entregas y en Game Boy con una, han podido disfrutar con sus encantos. Dime con quien andas y te diré quién eres, así que por esta vez, sólo un pequeño tirón de morcillas. Además, creo que más que TRACK 'N FIELD, deberías dedicarte al PRYCA 'N FIELD, la carrera por el turno en la sección productos dietéticos

#### EL LADO NO OSCURO DE LA FUERZA

Hola amigo, compañero, diablillo. Ya está aquí tu vieja amiga esquizofrénica y «pervertida» (te pasaste un pelín, majo). (...) Esos energúmenos que te escriben insultándote, no creo que sean capaces de pasarse ni el CHIKI CHIKI BOYS si se expresan el cerebro hasta la última gota para insultarte. ¡Pobres! La juventud de hoy no sabe insultar con picardía... ¡con lo bonito que es! No sé cómo tienes tanto aguante. Como siempre, acabaré preguntándote cosas chorras, que ni van ni vienen...

- 1) Dignidad es una palabra preciosa... ¿Tú crees que eso lo tiene HOBBY CONSOLAS?
- 2) ¿Es posible ampliar tu sección de alguna forma?
- 3) ¿Serás capaz de desvelarnos algo sobre ti algún milenio?
- 4) ¿Crees que PSX y Saturn aún nos tienen que enseñar muchas más cosas no vistas ahora que Nintendo 64 ha salido?
- 5) Última y más importante pregunta: ¿eres siempre el mismo o eres varias personas? Me llevaría un desengaño mayúsculo si no fueses el que conocí por primera vez.

Me despido y animo a todas aquellas chicas que escriban al SUPERGOLFO. Merece la pena, de verdad, aunque a veces te trate como a un trapo (y quién de este mundo no lo hace...).

Olga Medina, Hospitalet del Llobregat.

Olga es probablemente mi lectora más fiel, ya que no hay mes que no reciba una carta suya. Se que a muchos os gusta que insulte al personal, y probablemente a mi también me gusta poner a subnormales con encefalograma plano en su sitio. Pero también me agrada que os comportéis de vez en cuando como seres civilizados, para que pueda comprobar que mis lectores no son todos una pandilla de degenerados, como a veces llego a ser yo. Lo de perversa va por lo me dijiste por tu afición por los plátanos (aún conservo la carta). Yo, personalmente, prefiero los pimientos...

- 1) Aunque me queme mucho con sus redactores, la verdad es que ellos son un poco víctimas, ya que les explotan por cuatro duros y les obligan a comentarse un juego en hora y media. Más que dignidad creo que lo que han perdido es la ilusión por lo que hacen.
- 2) Si quieres la podemos ampliar en mi dormitorio. (Perdón, pero tengo que hacer honor a mi nombre)
- 3) No, mi identidad es alto secreto (quizá algún día).
- 4) Cuanto más tiempo pase, mejor sabrán aprovechar el hardware los programadores, y la calidad y el efecto sorpresa de los juegos cada vez será mayor.





GORKA PRIETO PAZOS



«HELGA» MEDINA



J. A. PEREZ EXPOSITO



RAFAELA AFONSO

5) Desde la portada del SONIC 3 de MEGA SEGA, siempre he sido el mismo.  
Eso, eso, escribidme chicas. Acepto visa. Bueno Olga, nos veremos donde tú te imaginas. No faltaré.

#### PARCEJA DE IDIOTAS

Hola estimado SUPERGOLFO. Nosotros no vamos a meternos contigo ni hacerte la pelota, pues lo vemos una tontería. A continuación te haremos una serie de preguntas a las cuales nos puedes responder con un simple SI o NO.

- 1) ¿Es verdad que H. C. rivaliza con los suplementos quincenales LA ATALAYA, DESPERTAD y demás?
  - 2) ¿Va a salir al mercado español la Potograff en versión escandinava para el sistema PAL?
  - 3) ¿Pasas krack con tu viejo en la estación de Atocha?
  - 4) ¿Es verdad que es Willie Fogg, ese famoso mafioso y apostador que dio un rulo al globo en 80 días?
  - 5) ¿Te salió un parpaver en la espalda cuando fuiste de vacaciones el año pasado a Vandellós?
  - 6) ¿Se recuperó tu vieja del trauma que le supuso que te fueras a hacer de mamporrero de elefantes al Circo?
  - 7) ¿Es verdad que lo que más te jo... al hacer el amor es que te echen el aliento en la nuca?
  - 8) ¿Es verdad que las tuberías del 15 son deslizantes?
  - 9) ¿Qué número de socio eres en Club Super 3 y Megatrix?
  - 10) ¿Estás de acuerdo en que todos los anuncios de tienda salga siempre la pesada de Laura Valenzuela?
- Bueno, sin más que decirte, nos despedimos dos fanáticos.  
Chimicuaadrete y Humberto Pate de Foie, Barcelona.

Bueno, aquí tenemos a la típica pareja basura que van de «guais» por la vida cuando lo único que son es una amalgama homosexual de lintes psicodramáticos con el bul más dado de sí que el ombligo de The Punisher. Por supuesto que paso de responder con sí o no, y diré lo que me venga en gana.

- 1) Los rivales de HC son Cel, que gran papel, los envoltorios de las pescaderías, los trozos de periódico que se ponen en las jaulas de los canarios y los papeles para encender hogueras. Si mezclas H.C. con agua tendrás un fantástico material para hacer maquetas.
- 2) Pues mira, sí. Además vendrá con un periférico especial, el Budú Force, gracias al cual podremos clavar alfileres a vuestros progenitores y contemplar de for-

ma tridimensional como se retuercen de dolor y son forzados por Orca, la ballena asesina.

3) No, me dedico a la trata de blancas. Decidle a vuestras novias que aún no he encontrado nadie que las quiera. Si se afeitan quizá se las coloque al vendedor de cupones. También me dedico a las de segunda mano (lo digo por vuestras madres.)

4) No, el único rulo que conozco es el que se pone tu padre cuando actúa en el Bagdad con el caniche (ese rulo tiene venas y nervios...que raro).

5) Nunca he ido a Vandellós. En vuestro caso, con los pelos en la espalda que tenéis, por mucha radiación no creo que se note nada. Cuando tomáis el sol todo el mundo cree que sois trozos de césped.

6) Nunca acepté ser mamporrero de tu hermana Drag Queen. Su terrible hedor corporal me impedía acercarme a vuestro circo.

7) Sí, es que me encanta morder la parte trasera del cuello. Algún día sabréis de qué va esto y dejaréis el onanismo.

8) Sí, a mí siempre se me caen en vuestra cabeza. Lo del porqué de su lubricación deberíais preguntárselo a vuestras novias, que se encargan de engrasar todo.

9) Soy socio de honor.

10) Si lo que quieres es salir del Club de Carretera deberías escribir a Antena 3, no a mí.

Reconozco que la pregunta número 7 me ha hecho gracia.

#### GOLFOMENSAJES

Angel Soler, tengo ya tu dibujo. El mes que viene cae. Eugenio, lástima que tus cartas no las pueda publicar... Son demasiado buenas. Manuel y Alvaro, vuestra ilusión se perdió en el tiempo. Marcos Pérez, sigue en la brecha porque eres un poco inepto. Los tipos de

Moguer, no debísteis dejaros manipular genéticamente. David Chacón, necesitas un psiquiatra. Maldonado, me gusta tu fidelidad. Joaquín A. Banzá, lo del autógrafo me lo pensaré. Trunks, escríbeme una carta más completa. Macrogolfo, un abrazo porcino. Mister Azuaga, has estado a punto. Cuatro babosos de Murcia (Jerónimo, etc.), intentad ser más originales. Ignacio Ibáñez, no está mal para ser una culebra samosa. Felipe Fernández, eres absurdo. Termigame, huevos es con h. Seguero Vengador, mándasela a otra sección. Lo siento. Sarcástico, has dado en el clavo copiado. Ciberyayo, este mes libras. Juan Luis Juez, da gusto leer a alguien con materia gris. Saludos a Marlboro (amiguete) y Redice (incrédulo), del IRC #espanol.





SUPER

# TRUCOS

POR R.DREAMER

Septiembre ha sido un mes prolífico en lanzamientos del que todos han salido beneficiados, tanto usuarios como compañías. Aquí tenéis algunos trucos de los juegos más solicitados. **POR CIERTO.** Muchos de vosotros nos llamáis a la redacción pidiendo trucos. Lo sentimos, pero por órdenes de las altas esferas ya **NO** se aceptarán más llamadas a la redacción con ese fin. Comprended que esa misión no nos compete a nosotros. Mandad cartas y vuestras súplicas serán atendidas.

## VIRTUA FIGHTER KIDS

**S**ATURN

### • • JUGAR COMO DURAL • •

Para jugar como Dural tendrás que empezar una partida. Cuando te encuentres en la pantalla de selección colócate sobre Akira y pulsa, ABAJO, ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA + A. Si además, después de ejecutar este código, mantienes apretado el botón C mientras escoges entre Kids y Normal hasta que comience el combate, Dural tendrá un pez dentro de su cabeza.



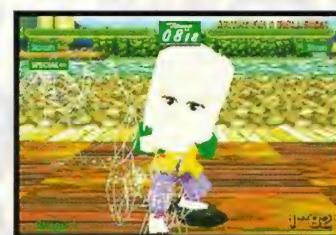
### • • FINALES EN FMV • •

Cada vez que termines el juego con uno de los personajes, serás recompensado con una secuencia en FMV que nos narra su vida y milagros de forma desenfadada. Si después acudes al menú de opciones, encontrarás una llamada *Movie Room*. Aquí podrás disfrutar, siempre que te apetezca, con los finales de todos los luchadores con los que hayas terminado el juego.

### • • PERSPECTIVA EN PRIMERA PERSONA • •

VIRTUA FIGHTER KIDS también tiene una modalidad con perspectiva en primera persona. Mientras eliges un luchador mantén pulsados L y R hasta que comience el combate. Entonces podrás contemplar como el personaje que has elegido ha sido sustituido por un modelo en *wire-frame*.

En *Watch Mode* dispones de 7 ángulos de cámara. Pulsa X para conseguir uno al azar, después prueba L, R, X, Y, Z, A, B o C.



Cada personaje cuenta con un divertido y genial corto cuando consigue terminar el modo Arcade victorioso. En la opción *Movie Room* podrás disfrutar de ellos.



# SKELETON WARRIORS

**P**LAYSTATION

**S**ATURN

## • • INMUNIDAD, VIDAS INFINITAS Y OTROS CODIGOS • •

Pausa el juego e introduce los siguientes códigos:



**Inmunidad:** ABAJO, CIRCULO, CUADRADO, CUADRADO, ARRIBA, X  
**SUPER ESPADA:** CIRCULO, IZQUIERDA, ABAJO, TRIANGULO, DERECHA, CIRCULO, ARRIBA, TRIANGULO.

**Piedras-corazón infinitas:** IZQUIERDA, ARRIBA, X, CUADRADO, ARRIBA,

ABAJO, CUADRADO.

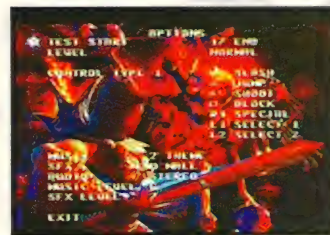
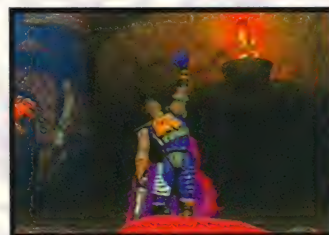
**Selección de nivel:** TRIANGULO, CIRCULO, CIRCULO, IZQUIERDA, CIRCULO, ARRIBA, ABAJO. Cuando te quedes sin vidas, selecciona opciones y en la pantalla de presentación verás una opción para elegir nivel.

Pausa el juego e introduce los siguientes códigos:

**Inmunidad:** C, R, A, Z, Y, L, A, R, D, B, A, B, Y

**Vidas Infinitas:** B, A, D, B, A, L, D, R, Y, U

**Cristales Infinitos:** L, A, Z, Y, C, R, A, B, B, Y, D, A, D, D, Y



# STORY OF THOR 2

**S**ATURN

## • • 2 JUGADORES • •



Para conseguir esta modalidad una vez comenzado el juego, pulsas Z para cambiar

de arma, y luego mantén pulsados X y L y suéltalos. Un segundo personaje, idéntico a Leon le seguirá incondicionalmente a cualquier sitio. Cuidado, porque sus ataques pueden herir a su hermano del alma si no tienes puntería.



**Pulsa Z para cambiar de arma, aprieta a la vez X y L. Suéltalos y encontrarás un compañero de aventura.**

# FADE TO BLACK

**P**LAYSTATION

## • • DEBUG MODE • •



En el número 52 os ofrecimos los *passwords* de los 12 niveles de FTB. Pero el juego esconde otra fase más, y he aquí el código que da acceso a ella: X, X, CIRCULO, TRIANGULO, CIRCULO, TRIANGULO. No terminan las sorpresas con esto, ya que hemos encontrado algunos truquillos más.

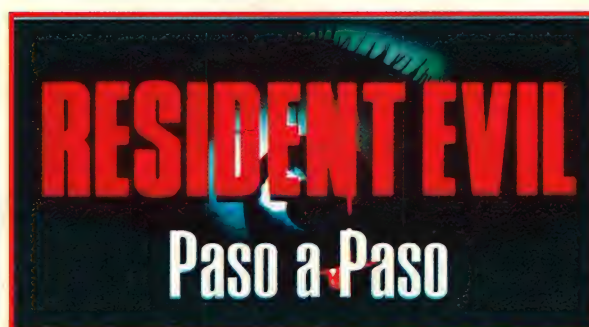
Para activarlos introduce la clave siguiente en la pantalla de *passwords* ignorando el mensaje de *invalid code*. CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, X, CIRCULO, TRIANGULO. Sal de la pantalla y vuelve a introducirte de nuevo en la opción de *passwords*. Para ver todas las secuencias en *FMV*: CUADRADO, X, CIRCULO, TRIANGULO, CIRCULO, X. Para conseguir el escudo infinito: CUADRADO, CIRCULO, CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, X. La inmunidad total: TRIANGULO, X, TRIANGULO, TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO. Y si quieres una selección de nivel: CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, X, CUADRADO, CUADRADO. Todos obtendrán un mensaje de invalidez, ignóralo y comienza una partida para disfrutar.





## 2º Capítulo

Este mes hemos confeccionado la segunda y última parte de la guía para **RESIDENT EVIL**. Todos los secretos han sido desvelados y ha llegado vuestro turno. La increíble bestia mutante, creada en Raccoon Forest, os espera al final del juego dispuesta a clavar sus garras en lo más profundo de vuestras entrañas.



# CRONICA DE ACONTECIMIENTOS

### 15. GUARDHOUSE



**Ambos:** Hay un agujero en el suelo por el que la Planta 42 atacará. Coloca la estatua encima para evitar perder energía. En la habitación 001 recoge el Libro Rojo y la llave para la Sala de Control en el cuarto de baño. Ve a por la llave 002 que se encuentra debajo del avisero. No malgastes tiempo matando aviseros.

### 17. HABITACION 002



**Ambos:** Con la llave 002 podrás entrar a esta habitación. Empuja la librería y encontrarás una escalerilla oculta. Desciende por ella. Empuja las cajas de manera que formen un puente sobre el agua. La primera caja está muy cerca de la pared, así que muévela hacia atrás para poder empujarla hacia la pared opuesta.

### 18. LA SALA DE CONTROL



Las aguas han invadido esta zona, que oculta sorpresas desagradables. Comprueba que tienes la llave de la Sala de Control.

**Jill:** Un secuencia mostrará cómo un tiburón se dirige hacia Jill. Sal corriendo hacia la Sala de Control.

**Chris:** También podrás esquivar al tiburón, aunque seguramente será necesario que dispires un par de veces para mantenerlo a distancia antes de llegar a la Sala de Control.

**Ambos:** Una vez dentro, pulsa el botón y la luz roja junto a la puerta para abrir la puerta de la sala de al lado. El almacén de armas tiene dos clips, dos recargas de cartuchos y la llave 003. De vuelta, párate en la Security Room, utiliza el V-Jolt sobre las raíces de la planta y sube arriba para encontrar su guarida.

### 16. A. V-JOLT



**Ambos:** La puerta entrada frente a la puerta 003 tiene un pequeño puzzle para dar acceso a la sala. Debes iluminar todos los puntos para conseguirlo. Una vez dentro encontrarás tarros con elementos químicos necesarios para crear el V-Jolt.

**Jill y Rebecca:** Primero, toma las cuatro botellas vacías. El número 1 es agua, el 2 es UMB n°2 de la estantería, el 3 es UMB n°3 que resulta de combinar 1 y 2. El 4 se encuentra en la otra estantería. Ahora, mezcla 1 y 2 para obtener 3; 3 y 4 para conseguir 7; con 2 y 4 tendrás 6; mezcla 6 y 7 para obtener 13; vuelve a mezclar 1 y 2 para hacer 3 y, finalmente pon 3 y 13 juntos para tener el V-Jolt.

### 19. HABITACION 003



**Ambos:** Trae el Libro Rojo contigo y colócalo en el hueco que hay en la estantería. Esta revelará la puerta que conduce al jefe final de esta zona. Asegúrate de llevar sprays o hierbas y salva antes de entrar en la sala.

### 20. LA PLANTA GIGANTE

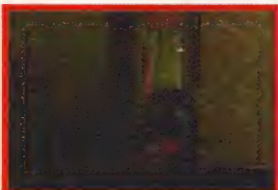
**Jill:** Si te has aplicado el V-Jolt a las raíces, bastarán unos cuantos disparos para acabar con esta planta gigante. Si no conseguiste el A. V-Jolt, Barry aparecerá en el último momento para salvarte, abrasando a la planta con un lanzallamas.

**Chris:** Tras unos cuantos disparos, la planta acabará cogiendo a Chris y Rebecca tendrá que conseguir el V-Jolt para terminar con el vegetal viviente.



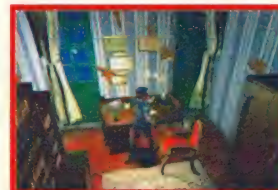
**Ambos:** Una vez el bicho este bien muerto, busca en la chimenea para encontrar la helmet Key.

### 21. VUELTA A CASA



**Ambos:** El retorno a la mansión será tranquilo hasta que, una vez dentro, te encuentres cara a cara con un Hunter que te ha estado siguiendo todo el camino. De hecho, la mansión está infestada por estos desagradables y escurridizos bichejos.

### 22. LIBRO MALDITO



En el Estudio, enciende la luz y llévate el Doom Book 1 de la estantería y munición para la escopeta en el escritorio.

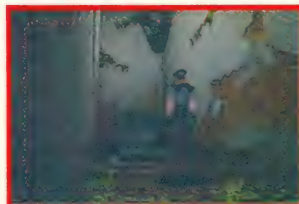
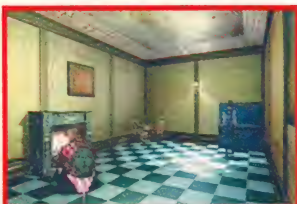


## 23. EL COLT



Sube a la segunda planta y entra en la habitación con cabezas de ciervo y otros trofeos de caza. Apaga la luz para descubrir dónde se encuentra la Joya Roja. Utiliza la escalera bajo el ciervo y recoge la joya. Llévala hasta la salita del tigre. Coloca la joya en el ojo y la cabeza girará para descubrir un magnífico revólver, el colt Python.

## 24. LA SERPIENTE (2)



En el segundo enfrentamiento con la serpiente, en la habitación con el piano, examina el agujero que ésta hizo en el suelo.

Jill: Barry te da un código y lanza una cuerda para que descendas por el agujero. Cuando estés abajo, accidentalmente, se le resbalará la cuerda de las manos. Revisa la lápida y espera hasta que Barry lance otra cuerda para subir. Tras regañarle por su desliz vuelve abajo para inspeccionar el pasadizo.

Chris: Sin cuerda, salta abajo. Examina la tumba y baja las escaleras que conducen al pasadizo.

## 25. SUBSUELO



Ambos: Hallarás zombies por todas partes, al igual que hierbas y munición. Sube con el ascensor para localizar dónde está el MO disk y una batería.

## 27. ABAJO



Chris: En ciertos momentos podrá utilizar un lanzallamas para acabar con los monstruos, que aparecerán justo después de encontrarse a Enrico antes de que muera.

Ambos: Encuentra a Enrico, escucha su historia y contempla cómo le disparan. Toma el clip y la manivela hexagonal. Úsala en cualquier lugar con agujeros hexagonales. Ponte cerca de las bolas de piedra, sal corriendo y encuentra un lugar para ponerte a salvo. Detrás de cada una de las piedras encontrarás un panel con valiosos *items*.

## 28. LA ARAÑA



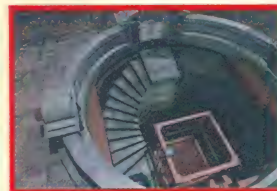
Ambos: Utiliza Flame Rounds o el Magnum para acabar con este arácnido. Pequeñas arañas saldrán de la madre cuando esté muerta. Encontrarás un cuchillo en una esquina para cortar las enredaderas de la puerta. La siguiente piedra te dará acceso al segundo MO disk.

## 29. EL LIBRO MALDITO (2)

Ambos: En el segundo agujero que se activa con la manivela hexagonal, sitúate de forma que quede ese agujero a la izquierda del personaje y entra por la puerta. Una vez dentro, utiliza la manivela otra vez. Observarás que se mueve una sección de la pared. Vuelve a dejarla tal y como estaba. Empuja la estatua hasta que quede justo en ese trozo de la pared. Haz que ésta se desplace de nuevo para que empuje a la estatua. Ahora, retira el muro y sitúa la estatua sobre el cuadrado lo que revelará un panel que contiene el segundo Libro Maldito (Doom book).



## 30. EL PASAJE



Ambos: Lleva los dos libros malditos contigo y sube por el ascensor hasta la fuente del jardín. Examina atentamente los libros y conseguirás dos monedas, una con un águila y otra con un lobo. Situándolas en los extremos opuestos de la fuente se abrirá un pasaje cuyas escaleras conducen al laboratorio.

## 31. EL LABORATORIO



Ambos: Nada más salir del ascensor te esperan tres zombies. Consigue el tercer MO Disk del escritorio de la esquina y baja por las escaleras. Aquí hallarás zombies desnudos que no desaparecen una vez muertos, así que mucho cuidado. Nada más descender las escaleras entra por la puerta de la derecha (la primera que encuentras). Dentro de la habitación privada (Private Room) está el testamento del científico que ha causado todo este entuerto. En él se hallan las claves para acceder al ordenador. El Login es «John» y el *password* es «Ada». Si enciendes las luces azules detrás de la estantería verás como surgen misteriosas letras en el cuadro. Con ellas tendrás la pista para hacerte con el segundo *password*, «Mole». Vuelve y entra por la puerta que está junto a la entrada donde te piden un código numérico (Passcode). Introduce el MO disk en la máquina de esta habitación y ya tendrás el primer código.

## 32. ABRIENDO PUERTAS



Ambos: En el mismo pasillo entra a la pequeña sala de ordenadores. Enciende el ordenador e introduce los *passwords* (ver 31) para abrir las puertas de las secciones B2 y B3. Recoge las diapositivas del suelo y sube por las escaleras. Entra en la sala de proyecciones, y si te fijas bien verás un interruptor en la pared. Accionalo y encontrarás la llave del laboratorio (Lab Key) y utiliza las diapositivas en el proyector. Te darán alguna que otra pista sobre lo que realmente está pasando en este misterioso centro de investigación.





## 33. EL QUIROFANO



Ambos: Ve a la sección B3 y abre la puerta del Laboratorio. La puerta de enfrente es el almacén y un punto para salvar partida. La que hay a la izquierda es el quirófano. Empuja las cajas de tal forma que cubran las salidas de gas y la escalerilla encima del interruptor. Sube por ella y accederás a la morgue. Aquí puedes usar otro MO Disk para obtener el segundo código.

## 34. EL GENERADOR



Ambos: Abrete paso hasta la sala de máquinas. Allí te esperan una especie de monos alienígenas muy escurridizos. Pasa de largo y no gastes munición con ellos. En la primera sección de esta zona busca el interruptor general y púlsalo. Ve a la segunda sección y utiliza el MO disk para conseguir el tercer y último código. En la última sala está el generador principal. Enciéndelo y el ascensor tendrá energía para funcionar.

## 35. ENTRE REJAS



Ambos: Tienes que volver al pasillo con los zombies desnudos y entrar por la puerta que hay junto a las escaleras. Ve hacia la puerta que te pide los códigos y llegarás hasta la celda donde se encuentra Jill o Chris. Habla con él o con ella y dirígete hacia el ascensor.

Jill: Una vez junto al ascensor Barry aparecerá para subir contigo. Arriba estará Wesker esperando. Llegados a este punto hay dos posibilidades: a) Barry golpea a Wesker y es herido por Tyrant, pero no llega a morir. b) Barry te abandona y Wesker muere a manos de Tyrant. Más tarde encuentras a Barry moribundo que te da una foto de su familia antes de expirar.

Chris: Rebecca te acompaña y Wesker la dispara. Entonces, él te muestra a Tyrant que le clava sus garras en el estómago y le mata.

## 37. EL HELIPUERTO

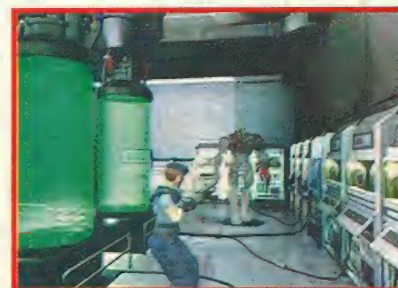


Ahora te toca volver a la primera planta del laboratorio en dirección hacia el helipuerto. Deja espacio en tu inventario para poder llevar una batería que hay en el suelo más adelante y, por supuesto, lleva una buena reserva de munición y hierbas o Sprays. Una vez en el helipuerto busca la bengala y utilízala para llamar la atención del helicóptero. Justo cuando parece que va a aterrizar, Tyrant aparecerá dispuesto a acabar con tu vida. Apréndete su patrón de ataque y dispara siempre que éste te lo permita. La bestia necesitará una buena dosis de disparos antes de que Brad tire el lanza-cohetes. Con este arma bastará un único proyectil y Tyrant pasará a ser historia.

## 36. TYRANT



Ambos: Cuando la bestia abandona su letargo lo mejor que puedes hacer es salir corriendo. Cada vez que obtengas una ligera ventaja y un buen ángulo de tiro dispara. De esta manera será sencillo acabar con él. Tras liquidarle busca en los bolsillos de Wesker la llave de la celda o actívala electrónicamente. Rescata a tu compañero y busca la salida.



## ORDEN DE LOS ACONTECIMIENTOS

Este es el orden en que cada personaje podría encontrarse cada uno de los acontecimientos. (S\*: Se recomienda salvar)

JILL: 1, 2, 4, S\*, 5, 8, 6, S\*, 9, 10, 7, 11, S\*, 12, S\*, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, S\*, 20, S\*, 21, 22, 23, 24, 25, S\*, 26, S\*, 27, 28, 29, 30, S\*, 31, 32, 33, S\*, 34, 35, S\*, 36, 37.

CHRIS: 1, 2, S\*, 6, 3, 4 (1), 8, 4 (2), S\*, 9, 10, el resto igual que Jill.

## LLAVE ESPECIAL



Si has salvado a tus dos compañeros de aventuras serás recompensado con una llave especial. Al utilizarla en el siguiente juego, podrás abrir la puerta que hay en la sala del espejo grande y cambiar el uniforme por una ropa más informal.



Si quieres anunciarte en esta sección,  
llama al teléfono (91) 586 35 76

**Mix**  
**Ocio & Juegos**  
VENTA POR CORREO

**ENVÍOS A TODA ESPAÑA**  
*También servimos a tiendas*

**ESPECIALISTAS EN TODOS LOS SISTEMAS**

*Recibe gratis todos los meses nuestro catálogo*

**¡Haz tu pedido por teléfono!**

**91-613 82 55**

**No llame a ningún otro sitio!... AQUÍ no solamente disponemos de los mejores precios, además si nos llamas, tendrás un regalo, un descuento.....**

Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 o más títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra reembolso. No envíes dinero con tu paquete.



# resultados de concursos

## CONCURSO ADVANCED TELEPHONE SERVICES, S.A. - SONY

**LOS AGRACIADOS RECIBIRAN COMO PREMIO 1 CONSOLA PLAYSTATION,  
1 RIDGE RACER REVOLUTION Y 1 BOLSA**

Juan Francisco Aragón Arjona (Tarragona)  
José Antonio Zaragoza García (Alicante)  
Iván Ruiz Jiménez (Madrid)  
Daniel Muñoz Sánchez de la Campa (Huelva)  
Victor Sendero Botella (Alicante)  
María Angeles Soler García (Alicante)  
Carlos Del Toro Sánchez (Albacete)  
Roberto Silva Lamalfa (Catabria)  
M<sup>a</sup> Carmen Ibáñez Moros (Valencia)  
M<sup>a</sup> del Carmen Pérez Duque (Palencia)  
Pedro Gonzalo Martín (Madrid)  
Silvia Sánchez Toledo (Madrid)  
Alfonsa Justicia Lara (Valencia)  
Jonatan Díaz Gómez (Tarragona)  
Diego Segura Parra (Barcelona)  
Eva Falquental Elefondo (Cantabria)

Myriam Díaz Allepuz (Zaragoza)  
Javier Carrasco Muñoz (Alava)  
Jorge Valle Alonso (Vizcaya)  
Simón Bolívar Soriano (La Coruña)  
Antonio Gracia Martínez (Zaragoza)  
Xavier Berasarte Aroarrabarrena (Guipúzcoa)  
Juan Manuel Pozo Perales (Sevilla)  
Manuel Díaz Naranjo (Sta. Cruz de Tenerife)  
Ramón Fernández Fernández (Asturias)  
Juan José Albuera Vargas (Badajoz)  
Oliver Puch Carbonero (Barcelona)  
David Pastor Rodríguez (Guadalajara)  
Leonardo Riesco Martínez (La Coruña)  
Nuria Acacio Martín (Almería)  
Luis Angel Pérez Sanz (Madrid)

## CONCURSO FORMULA 1

**LOS AFORTUNADOS GANADORES DE LOS 5 LOTES  
HAN SIDO:**

Alvaro López Hernández (Albacete)  
Francisco Martos López (Santander)  
Adriana García-Abril Ruiz (Madrid)  
Pablo Jaime Bonilla (Málaga)  
Rafael Julián Esquivias (Madrid)

**CHOLLO GAMES**  
VIDEOJUEGOS

### LOS 10 + VENDIDOS

SS DRAGON BALL Z	9.900
SNES LUFIA 2	13.900
PSX F-1	8.490
PSX ST. FIGHTER ZERO 2	11.900
SS DRAGON BALL Z 2	10.900
PSX CAMPEONES	12.900
SS FIGHTING VIPERS	10.900
PSX DRAGON BALL Z 2	11.900
PSX DRAGON BALL Z	9.900
SS NIGHTS - PAD	11.900

**PLAYSTATION  
MULTISISTEMA  
49.900**

### SATURN

NBA ACTION	9.900
EXUMED	9.900
ST. FIGHTER ZERO 2	10.900
FATAL FURY REAL BOUT	12.900
MANX TT	10.900
VIRTUA COP 2	10.900
<b>PLAY STATION</b>	
CRASH BANDICOOT	9.900
DIE HARD TRILOGY	10.900
TEKKEN 2	CONS.
AYRTON SENNA	12.900
SAMURAI SHODOWN 3	9.900
SMASH COURT TENNIS	11.900
PROJECT OVERKILL	10.900

PRECIOS SUJETOS A CAMBIO SIN PREVIO AVISO

**DIRECCION:**  
ARENAL 8 PL. 1<sup>a</sup>  
LC. 21  
28013 MADRID  
HORARIO: DE 11 A 2 Y DE 4 A 8



"ROL"

SS DARK SAVIOR	10.900
PSX BEYOND OF BEYOND	10.900
PSX PERSONA	12.900
SS STORY OF THOR	9.900
SNES CHRONOTRIGGER	13.900
SNES STAR OCEAN	15.900
SNES FRONT MISSION	10.900
SNES BAHAMOOT LAGOON	11.900
SNES BREATH OF FIRE 2	11.900

### PEDIDOS

**TFNO 523 23 9**  
**FAX 523 24 0**  
U.P.S. ENTREGA EN 24 HORAS



### NINTENDO 64

(NO ESPERES A MARZO  
PARA TENERLA)

WAVE RACES  
TUROK  
SHADOWS OF THE EMPIRE  
MARIO KART R

**POCKET  
GAME BOY  
12.900**

**CLUB DE CAMBIO EN TIENDA:**  
**MASTER SYSTEM, MEGADRIVE,  
SATURN, GAME BOY, NINTENDO,  
SUPER NINTENDO, 3DO Y PSX**



este domingo empieza la era  
interactiva-virtual del Barça



con **SPORT**  
llega el primer CD ROM del Barça

**TE LLEVARÁS A CASA TODO EL BARÇA:**

Tendrás la historia, los jugadores, los títulos,  
las competiciones. Elegirás idioma (catalán o castellano).

Verás 60 videos y 300 imágenes.

Leerás textos, oirás locuciones, consultarás gráficos y  
estadísticas...

Bienvenido a la era virtual del Barça.





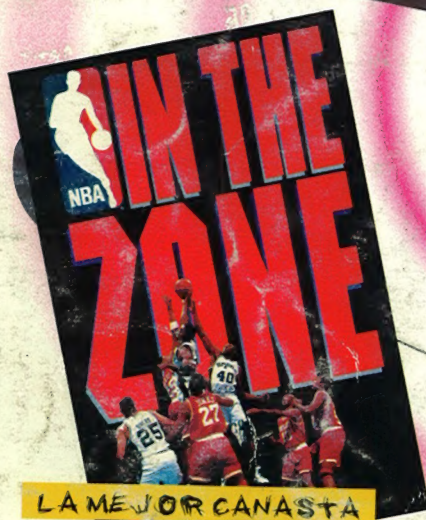
# KONAMI entra en juego



## TRACK & INTERNATIONAL FIELD

SUPERJUEGOS:

- TODO UN LUGAR DE CALIDAD,  
DETALLES Y JUGABILIDAD QUE REVIVE  
LA MAGIA DE UN CLÁSICO  
DE TODA LA VIDA

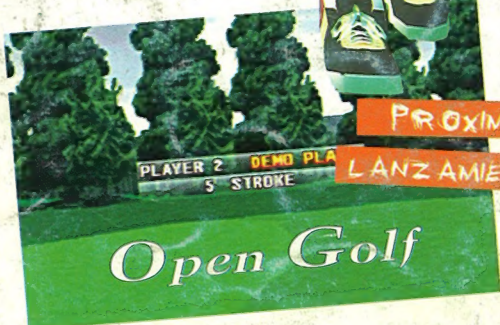


LA MEJOR CANASTA  
DE TU VIDA

## INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER



EL MEJOR JUEGO DE FÚTBOL  
CREADO PARA UNA CONSOLA  
PRÓXIMO LANZAMIENTO  
PARA MEGA DRIVE



PRÓXIMO  
LANZAMIENTO

Open Golf

UN HISTORIO DEL QUE  
NO PUEDES PREScindir  
¡AHORA A MEJOR PRECIO!



KONAMI

C/ Orense 34. 28020 Madrid • Tel. (91) 556 28 02 - Fax. (91) 556 28 35

NBA y los símbolos de los equipos de la NBA son marcas registradas de propiedad intelectual de NBA PROPERTIES, INC.